

HOBBY

CONSOLAS



HOBBY PRESS

¡COMO UNA MOTO!

SEGA NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY LYNX GAME GEAR

2 MAPAS DESPLEGABLES



SUPER MARIO 3 y SONIC



Cientos de pantallas y trucos



AVALANCHA NAVIDEÑA

**FANTASIA
SPACE HARRIER
HARD DRIVIN'
GAUNTLET II
POPULOUS
PAPERBOY**

¡Vive el gran espectáculo de la lucha libre!

W **LOCOS POR EL...
RESTLING**

Mega Concurso
REGALAMOS

1.000

GAME BOY



Nintendo®

GAMEBOY™

¡PASATEL

¡CON LA MAS INCREIBLE C



El poder de GAMEBOY es alucinante. Disfrutarás a tope de sus complejos gráficos con scroll y su pantalla de alta definición con control de contraste y volumen. Dile a tus padres que se enrolen y cuando te lo compren, llévalo siempre contigo o se pasarán el día jugando porque... ¡Nadie se resiste a su fuerza!



LO GAMEBOY!

CONSOLA PORTATIL DE VIDEOJUEGOS!



GAMEBOY incluye:

- Consola compacta de 10 x 15 cms.
- Auriculares con sonido estéreo.
- Cartucho TETRIS de regalo: el fascinante juego-puzzle de construcción.
- Conector GAME LINK para competición de dos jugadores.
- Juego de pilas: aprox. 30 horas de autonomía.
- Suscripción al Club NINTENDO.

P.V.P.

14.900

(IVA incluido)



BATERIA RECARGABLE/ ADAPTADOR AC

Para jugar sin gastar pilas: puedes conectarlo a la red para jugar en casa o llevarlo contigo: cada vez que lo recargues, te dará diez horas de autonomía.

Consigue tu batería recargable/adaptador AC y siempre disfrutarás a tope de la fuerza de GAMEBOY.



ERBE

¡EL MAYOR CATALOGO DE JUEGOS DEL MUNDO!



F-1 RACE



THE AMAZING SPIDER-MAN



TENNIS



NINTENDO WORLD CUP



SUPER MARIO LAND



DR. MARIO

GAMEBOY de Nintendo es la consola portátil con el mayor catálogo de títulos. Además, son los videojuegos más apasionantes, con los que pasarás los mejores momentos. Podrás compartir con tus amigos las más increíbles aventuras y disfrutar donde quieras de toda la fuerza de GAMEBOY. Ya lo sabes, elige tus juegos preferidos y... ¡Pásatelo GAMEBOY!



ALLEYWAY



SOLAR STRIKER



GOLF



DYNABLASTERS

GAMEBOY Nintendo

La consola que se lleva.



BURAI FIGHTER DE LUXE



WIZARDS & WARRIORS



PINBALL: REVENGE OF THE GATOR



KWIRK



GARGOYLE'S QUEST



SUMARIO

Año I - Nº 3- Diciembre 1.991- 325 pts. (Incluido IVA)

Canarias,
Ceuta
y Melilla
325 pts.

6 EN PANTALLA

¿Qué se cuece en el mundo consolero? ¿qué es lo que vendrá a nuestras cajas de juego?. La respuesta En Pantalla

12 MERCADILLO

Las cercanas Navidades son estupendas para hacernos con algún que otro accesorio molón. Conoce algunos de ellos.

14 SUPERVIEW



Este mes te presentamos nada menos que tres Previews que van a hacer historia: **WRESTLING, TOE JAM & EARL** y **QUACKSHOT**.

26 LISTAS DE ÉXITOS

¿Pensando en cargar bien las despensas para estas próximas fiestas?. Consulta nuestra lista y lo tendrás claro.

30 LO MÁS NUEVO

¿Novedades? Sí gracias. ¡Y además para todas las consolas!

64 CONCURSO

¿A qué esperáis para mandarnos el cupón y ganar una GameBoy?

68 LASERS & PHASERS

Los mejores trucos, consejos... Y no los hacemos solos, los encontramos gracias a tu inestimable ayuda.

78 TELÉFONO ROJO

El mejor de nuestros colaboradores, Yen, contestará desde aquí todas vuestras dudas.

84 ¡QUÉ LOCURA!

Como sabéis, es obligatorio que todos nos enviéis "algo" para esta sección. Así que, ¡ale!

86 EN CARTEL

No sólo de novedades vive la consola. Aprende a descubrir a los grandes "clásicos".

98 GANADORES

La primera lista de ganadores de nuestro Mega Concurso ya está preparada. Esperamos que te encuentres en ella.

EL MUNDO DE NINTENDO

Desde Nueva York nos llega un curioso artículo que nos describe, en clave de humor, la auténtica invasión que Estados Unidos está "sufriendo" por parte de los productos Nintendo.

No te lo pierdas.

Hola, consolegas, aquí estamos por tercera vez ante vosotros dispuestos a ayudaros a que os lo sigáis pasando en grande con esos curiosos aparatos llamados consolas de videojuegos.

Y como ya han pasado los primeros números, y por tanto el tiempo de los discursitos metafísicos, vamos al grano, es decir, a ver cuáles son los temas más interesantes de la revista que tenéis entre vuestras manos.

Ya no nos queda casi espacio, así que seremos breves: lo mejor de este número es la portada, la última página y todo lo que se encuentra entre las dos.

¿Que nos hemos pasado? ¿que no os lo creéis? Pues empezad a leer y ya veréis, ya...

HOBBY

CONSOLAS

T
A
B
L
A

D
E

S
Í
M
B
O
L
O
S



◀ Gráficos



◀ Sonido



◀ Jugabilidad



◀ Lo mejor



◀ Lo peor

Edita: HOBBY PRESS, S.A. Presidente: María Andrino Consejero Delegado: José Ignacio Gómez-Centurión Director Editorial: Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez Redacción: Juan Carlos García Díaz, Marcos García, José Luis Sanz Director de Arte: Jesús Caldeiro

Diseño y Autoedición: Susana Lurguie, Sole Fungairiño Directora de Publicidad: Mar Lumbleras

Secretaría de Redacción: Mercedes Barrio Fotografía: Daniel Font Dibujos: F.L. Frontán

Director de Administración: José Ángel Jiménez Departamento de Circulación: Paulino Blanco Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

Pedidos y Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18 Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel.: 654 81 99 Fax.: 654 86 92

Distribución: COEDIS, S.A. Tel.: (93) 680 03 60 Molins del Rey (Barcelona) Imprime: ROTEDIC, Ctra. de Irún Km. 12,450 28049 Madrid

Depósito Legal: M-32631-1991

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Reservados todos los derechos.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

EN PANTALLA

FATAL REWIND: versión Mega Drive de The Killing Game Show

Es muy posible que a muchos de vosotros os suene el nombre de este cartucho, ya que salió hace algún tiempo para los ordenadores jugátiles.

El programilla en cuestión fué aclamado en toda Europa por su increíble calidad, originalidad y adicción, y, por tanto, no es de extrañar que ahora venga a hacer su brillante aparición en nuestras Mega Drive.

La aventura la inician Electronic Arts y Psygnosis, compañía autora del juego que tiene la merecida fama de ser una de las mejores casas de software del mundo.

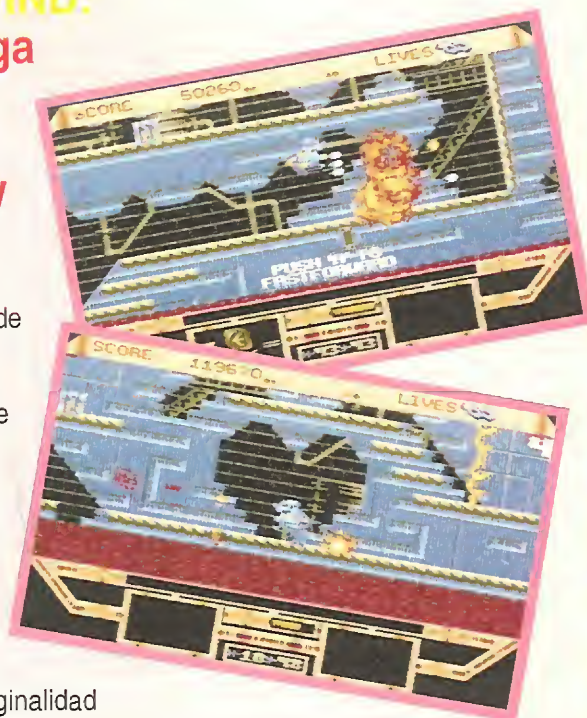
Pronto podremos disfrutar de este magistral cartucho.

MAPAS DE SONIC Y MARIO 3

Como véis, este mes os ofrecemos un sensacional desplegable que contiene los primeros mundos de los juegos más atómicos del momento.

Pues tenemos una grata noticia que daros, y es que en próximos números os seguiremos ofreciendo más y más escenarios, ayudas y trucos para estas dos joyas en forma de cartucho.

¡No os lo podéis perder!



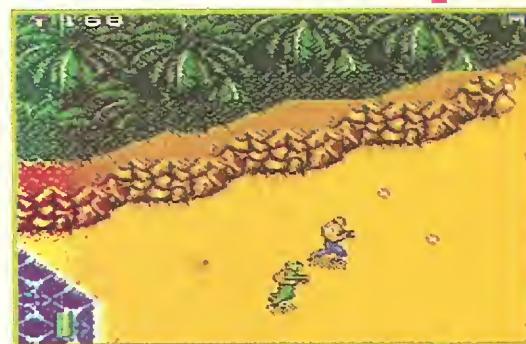
MERCS: se estrena un mito

Otro estreno maquinero, esta vez abalado nada menos que con el nombre de Mercs, se aproxima a gran velocidad hacia nuestras Master System.

Y es que los malos no han aprendido todavía que hay mucho bueno por ahí suelto y que hagan lo que hagan, nunca podrán hacerse con el dominio del mundo.

El cartucho ha sido realizado por Sega, amparada en una licencia de Capcom, y según todos los indicios (ver pantallas adjuntas), la versión ochobitera parece más que interesante.

En breves os hablaremos ampliamente de este título... ¡no perdáis la comunicación!

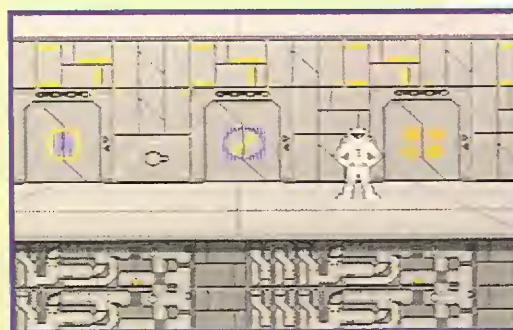


La conquista del espacio con STARFLIGHT

Los jugadores megadrivers "serios" estáis de enhorabuena por la aparición de este cartucho de tintes épicos. Presentado por Electronic Arts, en él hemos de tratar mediante la diplomacia o la violencia, -pero siempre haciendo uso de la inteligencia-, amasar una importante fortuna. Para ello podremos comprar y vender mercancías, colonizar el mayor número de planetas posible y, en general, hacer todas esas cosas que hacen los importantes hombres de negocios intergalácticos.

Dicho de esta manera puede parecer un asunto simple, pero la cantidad de situaciones y opciones que presenta, la multitud de personajes distintos que has de manejar y la inagotabilidad de decisiones que tomarás, lo convierten en un juego realmente apasionante.

Si te gusta el color del espacio, no te preocupes, pronto podrás lanzarte a la aventura.



OUT RUN

El clásico de coches por excelencia

Quien no haya jugado nunca con Out Run, no sabe lo que es disfrutar de un juego de coches. Por eso, la Mega Drive está de enhorabuena, pues el Testarossa rojo parece decidido a

marcar una vez

más las

diferencias en las

parrillas de salida

de todas las listas

de éxitos.

No os podéis

imaginar la

espectación que

ha levantado este

título, ni la

irresistible

impaciencia con la

que lo

esperábamos en esta

redacción después de

haber probado la

supervisión para la

pequeña de las Sega, la

Game Gear.

La de la Mega debe ser

demasié...



Y llegó... ¡¡Turrican!!

Aquí llega Turrican, el guerrero biogenético más popular de toda la galaxia, dispuesto a eliminar a todas las criaturas malévolas y arrojarlas de una vez por todas lejos de su pacífico planeta.

Cinco mundos gigantes le aguardan: la superficie, los pasadizos subterráneos, la instalación atmosférica, las cavernas y, por fin, la torre mecánica donde habita Morgul, el mismísimo jefe del ejército de escorias espaciales.

Todo un arsenal en forma de láseres, phasers, disparos quintuples, barras de energía, y rayos taladradores-giratorios, están a su entera disposición para que él y tú lo paséis a lo grande eliminando alienígenas a diestro y siniestro.

El nuevo héroe interplanetario quiere protagonizar la mejor de las aventuras en tu Mega Drive. Seguro que lo consigue.



La Neo Geo ya está en España

Por fin se confirma la noticia de que la Neo Geo, -la consola doméstica más potente realizada hasta la fecha-, va a ser distribuida oficialmente en España a través de LASP.

Para ello, sin embargo, ha sido necesaria la unión de varias distribuidoras europeas, quienes han tenido que "convencer" a esta compañía japonesa para que se decidiera a fabricar una versión Pal que pudiera funcionar directamente en nuestros televisores.

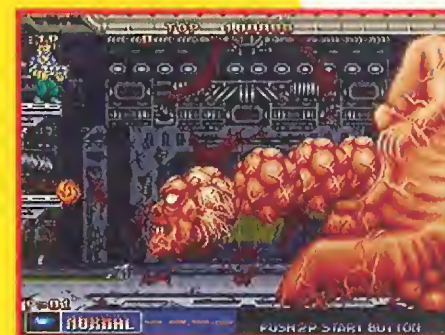
Estos primeros obstáculos han sido superados y muy pronto vamos a disfrutar todos, los que podamos, de esta auténtica máquina recreativa de imponente apariencia.

Otro interesante aspecto relacionado con esta noticia es que se van a poner en marcha varios centros especializados, en los cuales se podrá no sólo comprar la consola y los juegos, sino también alquilar éstos últimos.

Los precios finales serán de 63.000 pts para la consola y entre 20.000 y 26.000 pts para los juegos.

La Neo Geo, según sus propios distribuidores, no va a ser producida en grandes cantidades, ya que se pretende convertirla en un producto "especial" dirigido a un mercado muy selectivo.

En cualquier caso, como podréis comprobar por las pantallas de los primeros juegos que nos han llegado, la consola es como para no perderla de vista ni un sólo instante...



Magizian Lord y Cyberlip



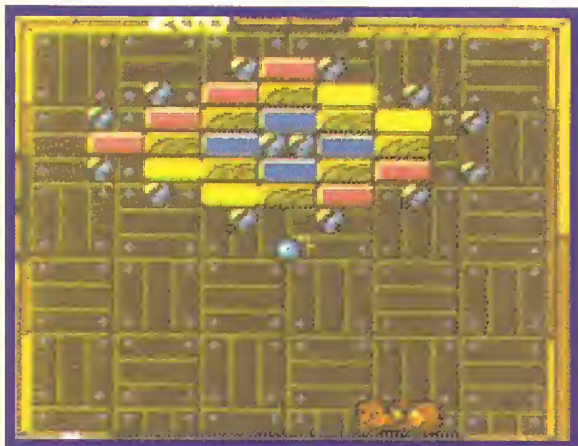
Aluvión de cartas

Lo que véis arriba no es más que una ínfima muestra de la inmensa lluvia de cartas que se está produciendo en nuestra redacción con motivo del Mega Concurso Game Boy.

¡Nos tenéis totalmente inundados!, especialmente a nuestra "secre", Merche, que no sabe ya dónde meter tanto cupón y tanto sobre.

Pero no nos importa, nos mola que nos enviéis miles de cartas. Seguid intentándolo y... ¡muchoa suerte para todos!

EN PANTALLA



WOODY POP Esquemas clásicos para la Game Gear

La factoría de juguetes de Enchanted Mansion está en apuros. Una siniestra máquina sin escrúpulos

ha invadido las inmediaciones de la cadena de montaje.

No contenta con eso, ha cerrado todas las habitaciones para que nadie pueda entrar jamás. Menos mal que Woody Pop, el juguete de madera se ha decidido a cambiar la situación.

Tendrás que enfrentarte, en el más puro estilo Arkanoid, contra la máquina loca, devolviéndole la pelota una y otra vez mientras derribas todos los ladrillos.

¿Serás capaz de llegar hasta el corazón de la máquina?, ¿conseguirás atravesar las cincuenta habitaciones?. Permítenos dudarlo, fortastero...

¡¡ Ponga una silla en su Sega!!

No, no habéis llegado todavía a las páginas de Qué Locura. Lo que tenéis en estos momentos ante vuestros atónitos ojos es auténtico como la vida misma: una silla-joystick para Sega.

El funcionamiento de este super-espectacular artefacto es muy sencillo y se trata de un pad normal y corriente al que se le ha colocado una silla encima; para controlarlo no tenemos más que sentarnos y mover el cuerpo hacia la dirección que deseemos dirigirnos en el juego.

Los botones de disparo se encuentran situados en dos barras laterales, de tal manera que sirven para que nos sujetemos bien y para darle al conjunto una sensación de realismo total. ¡Guau!

Este curioso artilugio será puesto a la venta estas navidades y su precio será algo superior a las 20.000 pts. Pero, creednos, merecerá la pena, porque es totalmente alucinante, especialmente para jugar con simuladores de motos, coches, aviones, helicópteros...



EL SENSE ROTOR

Mola...

Que sigan apareciendo nuevos modelos de consolas.

• Los esfuerzos de Sega por hacer compatibles la Game Gear, la Master System y la Mega Drive.

La versión para Game Boy del mítico Paper Boy.

• Los gritos que insisten en que vayas a cenar en el momento más emocionante de la partida.

No Mola...

Que salgan tantos juegos buenísimos... ¡no podemos comprarlos todos!

• Pasarte estas navidades sin una consola.

Ni fu ni fa...

¿La Calidad de una Consola Profesional?

¿Superar la Velocidad del Sonido?

¿Más de 150 Juegos Diferentes?

¿Las Técnicas de Combate Más Alucinantes?

¿Los Exitos de los Arcades Profesionales?

¿Volar en Todos los Cazas de Combate?

¿Ser el Más Rápido en Todos los Circuitos?

¿Un Juego de Regalo con cada Consola?

¿Monstruos de Auténtica Pesadilla?

¿Los Deportes Más Espectaculares?

¿Emociones Fuertes Sin Límite?

¿Todos los Super-héroes de Moda?

¿Niveles de Dificultad a Tope?

¿Portátiles a Todo Color?

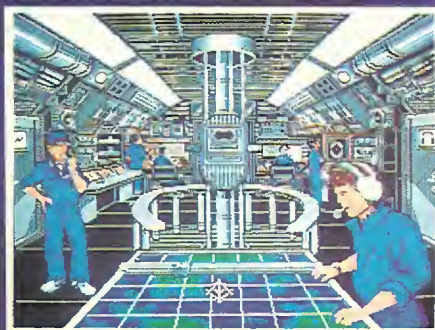


QUERER



Console 8 Bits MASTER SYSTEM II

Console Portátil Color GAME GEAR



ES PODER

Lo que quieras. Cuando quieras.

Como quieras.

En 8 ó 16 Bits e incluso en portátil

a todo color. Con las nuevas

Consolas SEGA ya puedes disfrutar

de todo aquello que siempre

habías soñado. Y mucho más.

Además, convencer a tus padres

no te costará mucho. Basta con

que les invites a probarla... seguro

que quedarán fascinados por el

realismo de sus grandes aventuras

nada más apretar el botón de

encendido.

Estas Navidades... el poder es tuyo.

MEGA DRIVE SEGA
Consola 16 Bits MEGADRIVE

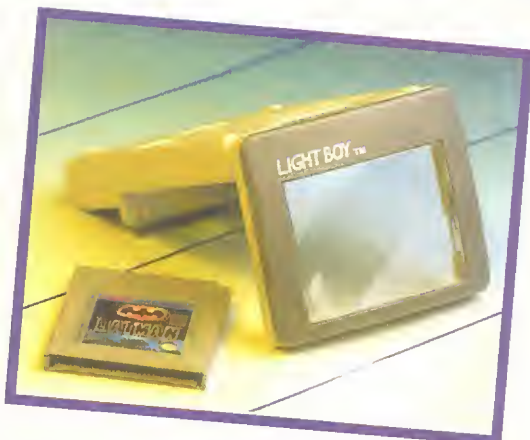


SEGA
Vive Una Aventura Segura

El MERCADILLO

LIGHT BOY: Si quieres que tu Game Boy brille con luz propia en plena oscuridad y a la vez disfrutar de un tamaño de pantalla bastante generoso, tus problemas están resueltos.

Erbe va a comercializar este curioso Light Boy que hace las funciones de lupa y linterna a la vez y que costará alrededor de las 4.500 pesetas. Tus noches de insomnio no volverán a ser iguales.



Visor solar y bolsa de transporte para Lynx:

Se acabaron los reflejos del sol en nuestro Lynx. Con este útil visor podréis decir adiós a esos traicioneros rayos solares que han dado al traste con muchas de vuestras mejores partidas. Y de paso protegeréis la pantalla de daños y arañazos. Mas útil imposible, Y todo por unas 1300 pelillas.

Los problemas de transporte también quedarán solucionados con estas prácticas bolsas de viaje.

Podréis encontrar dos modelos, uno para la consola y varios cartuchos (unas 2.200 pts) y otra más grande para transportar todo el equipo, desde la consola al transformador. Muy útil para los consolegas viajeros y jugones empedernidos (sobre las 3.300 pts).



Master-Gear Converter: ¿Quién ha dicho que la Game Gear tiene pocos juegos?, que levante la mano si se atreve. ¿Es que no os sabéis que existe un adaptador con el cual todos los juegos para la Sega Master System sirven para la Game Gear?. Sí hombre, sí, todos los juegos de la Master en la Game Gear y por sólo 5.990 pelias.



Joysticks Nintendo: Si tu joystick se te ha quedado pequeño y necesitas urgentemente un modelo de jugón profesional, Nintendo te soluciona el problema con dos nuevos modelos atómicos.

El primero, Ultimate Superstick, es de un tamaño impresionante y tiene cuatro disparadores, varios reguladores, pulsadores, muchas lucecitas y, lo más alucinante, ¡te permite jugar en cámara lenta.

En cuanto al NES Advantage te diremos que es muy cómodo y de atractivo diseño. Una base de metal elimina el rudimentario uso de ventosas y le dota de una sujeción más que considerable. Además de los correspondientes "auto fires", control de

velocidad y la posibilidad de cámara lenta, este portentoso joystick está equipado con una doble salida para que dos jugadores puedan turnarse. ¡Atómicos!



Amplificadores para Game Boy: Las mejoras para tu portátil no se pueden conseguir sólo en cuestiones visuales, sino también "orejales".

Mira, digo, escucha, estos mini amplificadores aumentan hasta 10 veces el sonido de tu Game Boy, con lo que podrás disfrutar a tope de la música de los juegos.

Cuestan sólo 1.200 pelias.

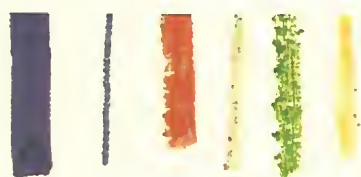


Kit completo para transferir dibujos a tejidos

PAROdraw™

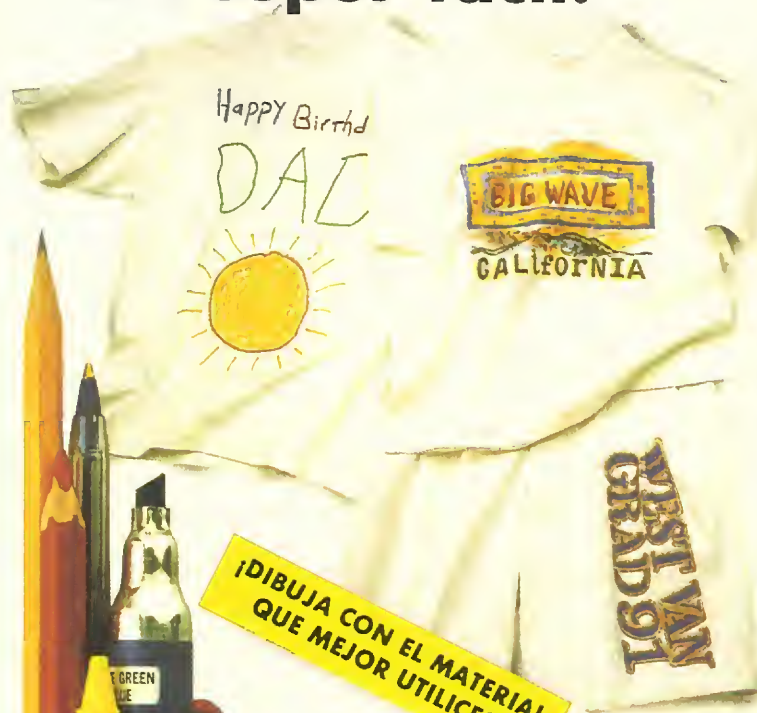
¡DIVIÉRTETE CREANDO TU PROPIA ROPA! ¡Es super fácil!

Con PAROdraw ya puedes realizar tus dibujos en papel con los materiales que tú quieras y transferirlos a cualquier tejido.



CON DIFERENTES MATERIALES
CONSEGUIRÁS
DIFERENTES RESULTADOS

**Por sólo
1.590 Ptas.**
(+ 200 ptas. de gastos de envío,
IVA incluido)



**¡DIBUJA CON EL MATERIAL
QUE MEJOR UTILICES!**

Puedes realizar tus diseños con ceras, lápices de colores, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, lápices de grafito, pasteles al óleo, rotuladores permanentes con punta de fieltro, o incluso bolígrafos «ballpoint». En general, cualquier material no soluble en agua.

PAROdraw es fantástico para personalizar tus camisetas, o las de tus amigos, tu equipo de fútbol, tus fiestas de cumpleaños, tus regalos y mil ocasiones más.

El kit PAROdraw incluye dos sets de tres hojas (Papel «A», Papel «B» y Papel de «Acabado») de 21,5 x 28 cm., instrucciones completas en castellano y un montón de ideas para que uses tu imaginación.

Puedes imprimir camisetas, pantalones, parches para tus vaqueros y cazadoras, cojines y cualquier tejido que se te ocurra.



1 ¡DIBÚJALO!

Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel «A»

2 ¡PLÁNCHALO!

Plancha tu dibujo sobre el Papel «B». Después plancha el Papel «B» sobre el tejido de tu elección.

3 ¡PÓNTELO!

Tu diseño ya está listo para llevar. Lávalo tantas veces como sea necesario. Tu dibujo no se estropeará con el lavado.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L.* C/ De los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir en mi domicilio el kit PAROdraw al precio de 1.790 ptas. (IVA y gastos de envío incluidos)*

NOMBRE

APELLIDOS

DOMICILIO

LOCALIDAD PROVINCIA

CODIGO POSTAL TELÉFONO

Forma de pago:

☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.

☐ Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.º

☐ Tarjeta de crédito VISA n.º ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Contra reembolso.

Fecha de caducidad de la tarjeta

Titular de la tarjeta (si es distinto)

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72.

Fecha y firma:

(*) HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo de PAROdraw en España.

SUPERVIEW

WRESTLING

El mayor espectáculo del mundo

Siempre se ha dicho que el circo es el mayor espectáculo del mundo. Evidentemente esta frase pertenece al pasado, pues si hoy en día hay alguna actividad que es sinónimo de espectacularidad sin límites, esa es, sin duda, el Wrestling.

Por supuesto, nuestras consolas no podían dejar pasar de largo la oportunidad de invitarnos a imitar a estos auténticos ídolos de carne (sobre todo carne) y hueso. La fiebre del Wrestling, ya está aquí.

Hace algunos años, cuando los que ahora se llaman "wrestlers" barajaban apodos como El Tigre del Yucatán o La Mosca que Cayó del Cielo, y la lucha libre era un violento deporte de apuestas, eran pocas las consolas que osaban llevar a sus



juegos tanta brutalidad. Ahora, el paso del tiempo y la espectacularidad que ha alcanzado este pseudodeporte han bastado para hacerlo indispensable.

La Mosca y El Tigre han cambiado sus marginales apodos por los de Hulk Hogan, el Último Guerrero, Ted «el hombre del millón de dólares» o André el Gigante. Sus formas, lenguaje, músculos y predisposición al engaño descarado han embaucado a millones de personas. Primero en los Estados Unidos, y ahora en todo el

mundo. Con la popularidad han llovido las licencias, los derechos, las retrasmisiones televisadas, los muñecos...

Como es de esperar, ninguna consola pretende quedarse fuera del espectáculo, y se está preparando una auténtica avalancha multisistema encabezada por héroes de nombre registrado, cuadriláteros y movimientos ñasca-ñasca de probada eficacia.

Distintos tipos de Wrestling

Este extraño deporte que se ha hecho popular gracias a un programa de televisión, tiene muchas vertientes.

La WWF (World Wrestling

Federation) aglutina, sin duda, los nombres y hombres más conocidos. En ella todo está permitido: amañar combates, insultar, luchar fuera de ring o incluso participar sin venir a cuento, cualquier cosa con tal de animar el cotarro. Transmite la idea de que la lucha no es seria, ni siquiera los golpes lo son, pero sí desenfrenada, inaudita, salvaje y muy original.

Algo muy diferente a lo que ofrece otra de las famosas del Wrestling, la Pro Wrestling, de espectáculo más boxístico y



Wrestle War Mega Drive también en la lucha

Con este título Sega inicia su andadura por el apasionante mundo de la lucha libre americana, ya que hasta ahora no había editado para ninguno de sus modelos de consola un cartucho que imitara los divertidos combates de wrestling.

A pesar de no contar con la presencia de las populares superfiguras de la World Wrestling Federation, el cartucho de Sega se nos antoja altamente espectacular en todos sus aspectos.

Personajes enormes, potentes y variados golpes y gran realismo son los argumentos que dejan los temas de la calidad y la diversión fuera de toda duda.

WWF Superstars Wrestling en miniatura para tu Game Boy

Acclaim nos ofrece un cartucho dotado de gráficos gigantes, movimientos precisos y y escenas de presentación y rutinas gráficas de verdadera categoría.

Los cinco wrestlers que se partirán pecho y espalda por conseguir el título son nada más y nada menos que Hulk Hogan, El Último Guerrero, El Hombre de un millón de dólares, Mister Perfecto y Macho King.

Acción, patadas, cabezazos, volteos, saltos, salidas del ring y treceenas de piruetas para esta versión pequeña de tamaño pero gigante de calidad.



WRESTLING

WWF Wrestling
Challenge para
Nintendo.

WWF Superstars
para Game Boy.

Wrestle War para
Mega Drive.

¿Está el wrestling
de moda?.



Hulk Hogan y
el Último
Guerrero
serán dos de
las estrellas
que
protagonizarán
emocionantes
combates en
la NES y la
Game Boy.

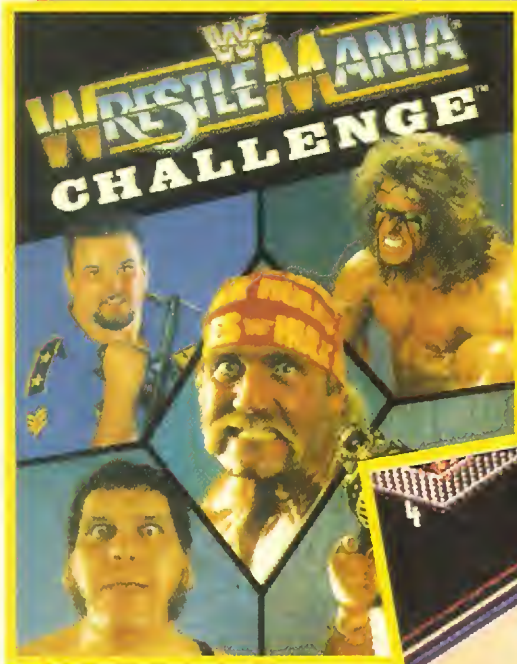
SUPERVIEW

Wrestlemania Challenge Tus ídolos en Nintendo

Este título supone la segunda incursión de Acclaim en la lucha libre, más exactamente en la WWF.

La experiencia siempre es un grado, así que no os extrañe ver ampliamente superados los esquemas del primer juego que apareció para NES hace algún tiempo. En este último cartucho se reunirán nuevamente todos tus héroes, pero mucho mejor caracterizados y con unos movimientos bastante más reales.

Además se incluyen varias opciones en las que podremos elegir entre combate contra el ordenador, lucha entre dos jugadores o incluso dos contra uno. Apasionante.



Drive. En ella tampoco caben los nombres famosos, el wrestler eres tú mismo y la imaginación inventará el de los enemigos. Es la lucha libre de Sega, el espectáculo de hombres grandes y fornidos realizando torsiones complejas y movimientos balleneros que recubren el ring.

Algo bien distinto a lo que prepara Nintendo, dos producciones Acclaim para NES y Game Boy que siguen a rajatabla las normas de la WWF. En estos dos casos se cuenta con los derechos pertinentes y con la aparición de los principales nombres del mundillo.

Todos estos cartuchos, cada uno para su respectiva consola, serán sin duda el plato fuerte para los próximos meses. Así que ya sabéis, permaneced atentos a vuestras pantallas, porque la fiebre no ha hecho más que comenzar.

aparición más "macarra", cuyos protagonistas dan la sensación de zurrarse de veras y encomendarse al diablo en cada combate.

Menos espectacular pero igualmente bestiajo.

Un poco de historia

Muchos de los programas consoleros de lucha libre, que no han cesado de desfilan por nuestras pantallas desde hace tres años, han captado estas diferencias.

Aunque el primer cartucho para NES, Wrestlemania, apostó de principio por las estrellas y reyes de la competición, hubo otros, como el World Wrestling de Tecmo, que decidió que la lucha era importante en sí misma y que los nombres eran prescindibles. Con fecha de 1990, este atractivo cartucho de Nintendo prefirió la lucha al espectáculo y de una forma más cuidada y sugestiva ideó su propio campeonato, el TWW (Tecmo World Wrestling).

Por libre ha ido también la primera producción para Mega

Wrestlemania y World Wrestling

Regreso al pasado

Acclaim fue la primera en investigar los secretos del Wrestling. A través de Wrestlemania se permitió el lujo de presentar en sociedad a monstruos como Hulk Hogan o Honkey Tonk Man en un juego que se preocupó más del nombre que de otra cosa, olvidándose de lo importante que es la reproducción de los espectaculares movimientos de sus protagonistas.

World Wrestling, el cartucho que publicó Tecmo en el 90, prescindía de cualquier referencia a la WWF. A la cosa le sacaron un partido máximo porque su lucha libre era realmente trepidante y espectacular. Buenos gráficos, mejores aspiraciones de movimiento y llaves certeras. Excelente. Ambos programas fueron editados para Nintendo y siguen estando a la venta.



¡QUE IDEA!

PARA TU GAMEBOY

Con el nuevo LIGHT BOY sí que vas a llegar

hasta el final iconsolero aventurero!

Dobla la emoción: LUZ y LUPA, todo en uno.

Hazte con tu LIGHT BOY y PASATELO GAMEBOY

en plena oscuridad.

¡Te regalamos las pilas!

Licenciado por

Nintendo



ERBE Software S.A.

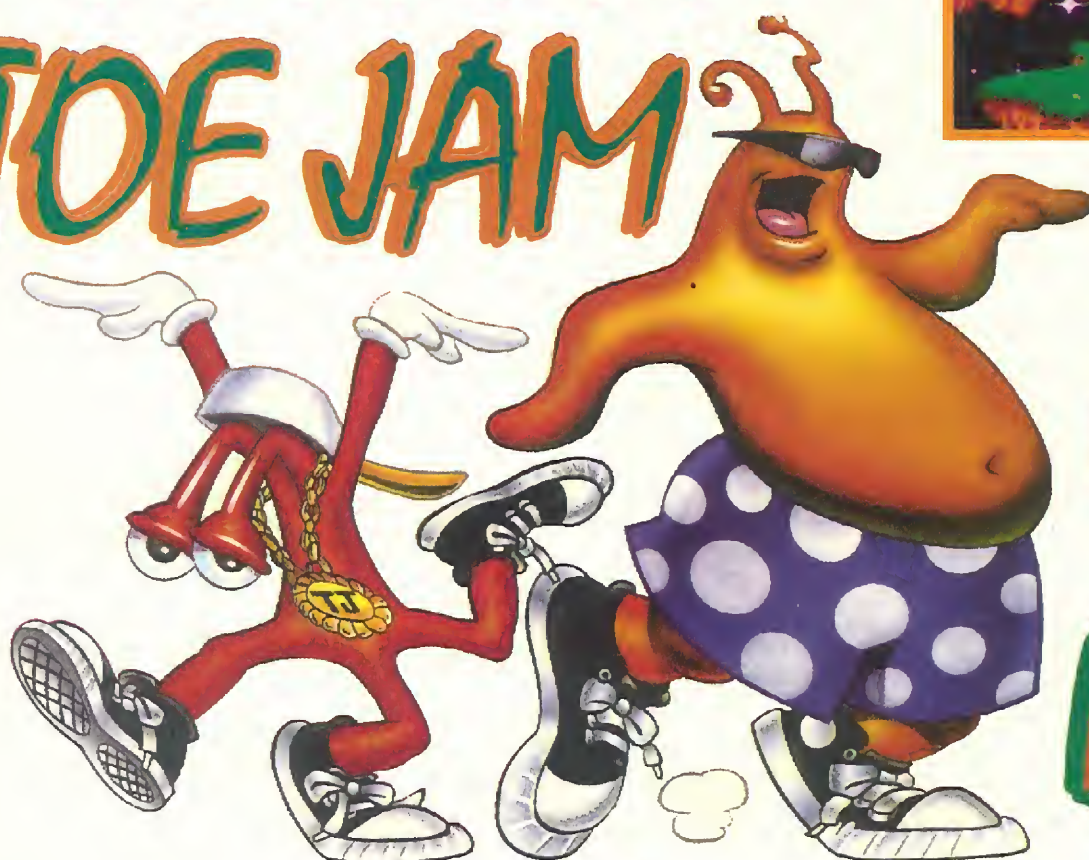
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • Madrid 28016

SUPERVIEW



TOE JAM



& EARL

*Dos alienígenas
con mucha
marcha*



Nuestro servicio de espionaje consolero (T.A.N.G.A.Z.O.), ha vuelto a funcionar a la perfección. En esta ocasión nos ha hecho llegar uno de los primeros cartuchos editados en nuestro continente de lo que está siendo el auténtico bombazo de la temporada en Estados Unidos:

Toe Jam & Earl.

Por lo que hemos podido comprobar, este super-original juego está plagado de notas humorísticas, musicales y cientos de sorprendentes detalles que lo convierten en uno de esos títulos que hacen de la Sega Mega Drive una auténtica consola de lujo.

Y, como bien sabéis, intrépidos hobbyconsoleros, lo que es moda en yankeelandia no tarda en romper por tierras españolas, así que iros preparando porque la invasión más divertida y alocada de los últimos tiempos está a punto de llegar.

Tradicionalmente, los extraterrestres han sido los seres más fieros de la creación universal y toda

aparición por los parajes terráqueos ha sido considerada como el inicio de una peligrosísima invasión.

Este es el caso de los alienígenas que antaño intentaron hacer realidad el sueño de una nación marciana Grande, Libre y Universal.

Afortunada o desgraciadamente, estos planes nunca llegaron a triunfar.

Por otro lado, existe un tipo de invasores que, con fines pacíficos, llegaron a nuestro planeta con el único objetivo de estudiar nuestro comportamiento. Ahí están E.T. y Starman, por si no os lo creéis.

La invasión "rapera"

Pero el caso que ahora nos ocupa es totalmente diferente.

Toe Jam y Earl llegaron accidentalmente a la Vía Láctea, inundando los oídos de los seres espaciales de música "rap" a través de dos grandes altavoces que coronaban su viejo pero aún eficiente armatoste galáctico.

Pero las desgracias se cebaron en nuestros amigos extraterrestres, quienes entraron en un cinturón de asteroides y chocaron contra una mole de piedra digna de película "indianesca" y la nave fue directa, ¡qué mala suerte!,



Esta es la estrambótica nave músico-espacial desde la que nuestros amigos preparan su invasión "rapera".

a un planetilla verde que había por allí cerca. El aparato se deshizo en nueve partes a lo largo de 20 mundos llenos de peligros prácticamente infranqueables.

Los "sufridos" jugadores deberemos, como es lógico, ayudar a estos raperos personajes a encontrar las piezas de su nave y regresar a Funkotron, su planeta redondo cual LP discotequero.

Una buena excusa para divertirnos

Estas son, en resumidas cuentas, las razones que se han buscado los señores de Sega para justificar la llegada a nuestras consolas de estos dos increíbles, carismáticos y adorables personajes que, a buen seguro, llenarán los circuitos de tu Mega Drive con una simpatía digna de aplauso.

Esta superdivertida invasión se ha iniciado, por el momento, en los Estados Unidos de las norteaméricas, donde (ya podéis ir os aprendiendo los nombrecitos), Toe Jam & Earl están provocando una auténtica fiebre alienígena-rapera que se está convirtiendo, junto con la aparición de Mario y Sonic, en el fenómeno consolero de este siglo y parte del que viene.

Su llegada a tierras hispánicas supondrá la continuación de esta invasión a nivel mundial, la cual se verá igualmente acompañada de un potente éxito musical, ya que se tiene la intención de editar un rap que promete marchosos ritmos espaciales a 33 r.p.m.

Nunca antes la humanidad consolera estuvo tan ansiosa de que se produjera una invasión extraterrestre.

¡¡¡ Toe Jam & Earl se acercan a la Tierra!!!, ¿podrás resistir tan emocionante espera?.



El juego alcanza sus momentos más divertidos cuando dos jugadores toman el control de Toe Jam y Earl simultáneamente.





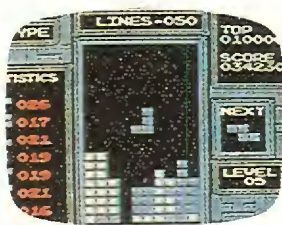
DIVERSION 4x4

Con Nintendo llega la diversión total: Super Set™.
Para disfrutar el reto de la acción con cuatro jugadores.
Es una nueva dimensión en videojuegos. Prepárate
para la aventura sin límite.

Y si aún quieres más diversión, completa tu Super Set™
con el NES Advantage™ y el NES Max™.

Dos joysticks profesionales con la más avanzada
tecnología Nintendo.

Comienza la cuenta atrás. Corre a tu tienda a por un
auténtico 4x4. La diversión total para toda la familia.



Triple cartucho que incluye:

- SUPER MARIO BROS.™
- TETRIS.™
- NINTENDO WORLD CUP.™

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
LOS VIDEOJUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO.

SPACO, S.A.
Distribuidor exclusivo para España
Tels.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74

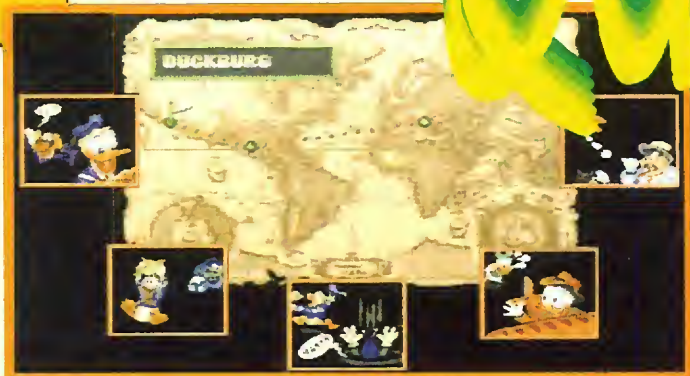


SUPERVIEW



Un
héroe llamado
Pato Donald

QUACKSHOT



Tras los éxitos cosechados por el ratón Mickey en nuestras Mega Drive, al Pato Donald también le han entrado ganas de convertirse en estrella consolera. A partir de ahora, gracias a Quackshot, no tendrá nada que envidiarle a su orejudo amigo.

A lo conocer el enorme éxito que su amigo Mickey estaba cosechando en nuestras Mega Drive, el Pato Donald dejó escapar una miradilla de tristeza mezclada, todo hay que decirlo, con un poco de envidia. Su compañero había protagonizado dos de los mejores juegos que existen para cualquier consola, -Castle of Illusion y Fantasía-, y los programadores de Sega ni siquiera se habían fijado en nuestro emplumado amigo.

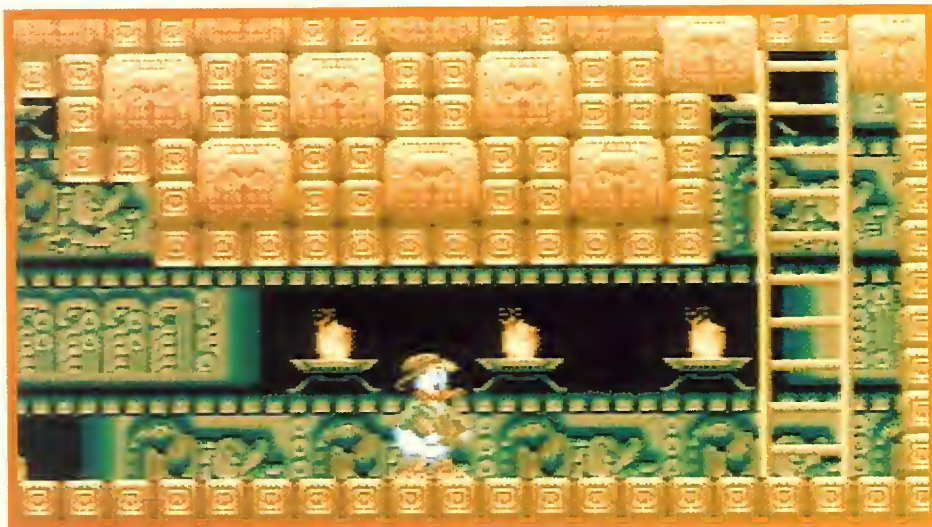
Pero un día, la fortuna se cebó en el pato Donald, quien fue honoríficamente fichado para la posteridad consolera y elegido

para protagonizar otra de esas mega aventuras que sólo Sega sabe hacer y que nos mantienen pegados como auténticas lapas a nuestras coloridas pantallas. (Además aparece en Mega Drive y en Master System, ¡Bieeen!).

Y ya metidos de lleno en la historia del juego, os diremos que, como sabéis, Donald es un perfecto experto en buscarse problemas, pero parece que esta vez las cosas han ido demasiado lejos y el lío va a ser realmente gordo. Escuchad, escuchad...

Una fría tarde de invierno, nuestro palmípedo colega revisaba con curiosidad la portentosa biblioteca del tío Gilito, quien roncaba





Los escenarios que visitaremos en compañía de nuestro emplumado amigo serán verdaderamente impresionantes. Desde las ruinas de un templo azteca hasta los modernos edificios de la ciudad. Todo un desborde de imaginación y colorido.



desgraciadamente ha contemplado toda la escena-, también le tienen mucho aprecio al dinero, por lo que perseguirán a Donald a través de todo Patoburgo, la tenebrosa Transilvania, Mexico, con sus templos mayas, o por cualquier otro lugar que nuestro aventurado pato se atreva a pisar.

Con ligeros toques de videoaventura, este prometedor juego se va a desarrollar en unos escenarios increíbles, cargados de unos gráficos y coloridos dignos de la mejor de las superproducciones de Walt Disney.

Numerosos decorados, múltiples scrolls, dulces melodías, adicción ilimitada y toda la magia de ese gran mundo llamado Disney se mezclarán en un cartucho que, o mucho nos equivocamos, o pasará a la historia del software ocupando un puesto de auténtico privilegio.

Todo está casi listo para el gran estreno, pero todavía faltan algunas semanas para que los usuarios de Sega puedan tener la oportunidad de compartir aventuras con tan simpático personaje.

Hasta pronto Donald. Te esperaremos impacientes.

placidamente en un sillón. De pronto, un polvoriento libro llamó poderosamente su atención, "Las riquezas y tesoros del Gran pato Garuzia". El tal Garuzia fué años, mejor dicho siglos, el líder y rey de un gran reino. Un poco antes de morir, enterró sus tremendas riquezas en un secreto y desconocido lugar, que por supuesto nadie ha conseguido descubrir.

El pato Donald seguía hojeando con pétrea mirada el interesante librito, y cual fué su sorpresa al encontrar entre dos polvorientas páginas, un no menos polvoriento mapa que indicaba posibles pistas de la localización del preciado tesoro.

Donald no pudo evitar emitir un cuak de alegría, "Seré más rico que el propio tío Gilito".

Sofocado, cogió de la oreja a sus tres sobrinos y partió raudo al aeropuerto para embarcarse en la más trepidante y magnífica aventura de todos los tiempos.

Pero los secuaces de Pete Patapalo, -quien

**HUMMM... EN BUEN LIO
ME HE METIDO. ESPERO
QUE MIS AMIGOS ME
AYUDEN A RESOLVER
ESTA DIVERTIDA Y
EMOCIONANTE
AVENTURA**



Esta vez los usuarios de la Sega Master System también tendrán la oportunidad de disfrutar con las aventuras del simpático Donald.

Nintendo®

GAMEBOY™

¡PASATEL

¡CON LA MAYOR FLOTA



LO GAMEBOY

A DE VIDEOJUEGOS DEL MUNDO!

Link

MATRIX WITH STEREO SOUND

**TEENAGE MUTANT
HERO TURTLES™**
Tú y tus tortugas
favoritas debéis rescatar
a la reportera April.



GREMLINS 2™
Acaba con los Mogwais
salvando todas las
trampas del camino.



GHOSTBUSTERS 2™
Libera a la ciudad de
los traviesos fantasmas.



BUBBLE BOBBLE™
Burbujea durante unas
horas con el divertido
juego de los dinosaurios
Bub y Bob.



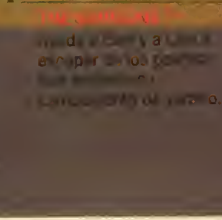
DOUBLE DRAGON II™
Una peligrosa misión
donde cuenta tu
destreza en las artes
marciales.



CHASE HQ™
Persigue a los forajidos
más veloces del mundo.
¡Pisa a fondo y atrápalos!



DUCKTALES™
Rescatando a los
hermanos de la familia
Duck, el más famoso
de los patos.



PAPERBOY™
Manteniendo el ritmo
de la prensa, el
periodista de la
ciudad.

GAMEBOY de Nintendo es la consola portátil con el mayor catálogo de títulos del mercado. Además, son los videojuegos más apasionantes, con los que pasarás los mejores momentos. Podrás vivir y compartir las más increíbles aventuras con tus héroes favoritos y disfrutar donde quieras de toda la fuerza de GAMEBOY. Ya lo sabes, elige tus juegos preferidos y... ¡Pásate a Gameboy!



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41



LISTAS

Vamos como Sonics, digo como motos, a daros la última de las listas más espectaculares del mundo. Esto, muchachos, es lo que vale, que para eso la hacemos los que más sabemos del tema. Los dos héroes siguen arrasando. No hay rayo que los parta ni cartucho que les eche de ese privilegiado lugar. Se admiten apuestas sobre el tiempo de permanencia. En el terreno de las portátiles, guerra desatada. La misma que tenemos nosotros para elegir los puestos de cabeza, pues todos los títulos tienen calidad como para vender. Por cierto, seguro que os disteis cuenta, pero el mes pasado cometimos un "pequeño" fallo y pusimos Game Boy sobre la lista de Mega Drive. Sonic sólo hay uno, y es el de Sega.



GAME GEAR

1	→	Out Run
2	↓	Shinobi
3	↓	Castle of Illusion
4	→	Space Harrier
5	↓	Wonder Boy

NINTENDO

1	×	Super Mario III
2	→	Gauntlet II
3	↓	Bart vs The Space...
4	×	Shadow Warriors
5	×	Blue Shadow
6	×	Spike Volleyball
7	↓	Batman
8	×	Blades of Steel
9	×	Donkey Kong
10	×	Super Mario II

DEXITOS

MEGA DRIVE

1	×	Sonic
2	→	Fantasia
3	↓	Castle of Illusion
4	→	Road Rush
5	↓	Thunder Force III
6	×	E.A. Hockey
7	↓	Ghouls'n Ghosts
8	→	Monaco GP
9	×	Shadow Dancer
10	→	Moonwalker

GAME BOY

1	→	Choplifter II
2	↓	Escape from Camp...
3	↓	Gremlins II
4	↓	Super Mario Land
5	↓	Pato Aventuras

LYNX

1	↑	War Birds
2	→	Hard Drivin'
3	→	Turbo Sub
4	↓	Checkered Flag
5	↓	Block Out

SEGA

1	×	Sonic
2	×	Super Kick Off
3	→	Populous
4	↓	Pacmania
5	↓	Indiana Jones
6	→	Leaderboard
7	↓	Forgotten Worlds
8	↓	Castle of Illusion
9	→	Ghouls'n Ghosts
10	↓	Spiderman

× Repite posición

→ Nueva entrada

↑ Sube posiciones

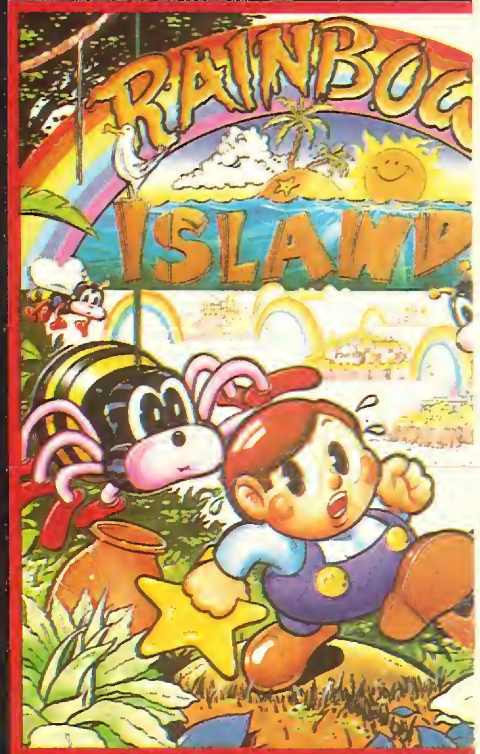
↓ Desciende posiciones

ENTRA

EN EL

MUNDO

DE



¡BUB Y BOB LOS HEROES DEL BUBBLE BOBBLE HAN ESTA VEZ PARA VERSE LAS CON LOS PELIGROS SIETE ISLAS DEL ARCO IRIS. UN MONTÓN DE CRI CONSPIRAN PARA IMPEDIR QUE AVANCES EN CADA UNA HASTA QUE TE ENFRENTES AL GUARDIAN... LA DEFINITIVA A TU HABILIDAD.



TM & © 1990 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED BY MERCHANDISING CORPORATION OF AMERICA, INC.

CON LA HABILIDAD DE ADOPTAR LA APARIENCIA DE PERSONA QUE ELIGE, PEYTON WESTLAKE HA JURADO DE LOS ASESINOS QUE LE DEJARON DESFIGURAR TU DESEMPEÑARAS EL PAPEL DE WESTLAKE... COMO EN ESTA EXCITANTE ACCIÓN DE SUSPENSE.

Nintendo®



VUELTO!
DE LAS
ATURAS
NIVEL,
PRUEBA



CUALQUIER
O VENGARSE
DO. AHORA
DARKMAN...



ROBOCOP 2™

ROBOCOP™ & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

A TRAVÉS DE 12 INCREÍBLES NIVELES DE JUEGO ROBOCOP SE ENFRENTA A UN NUEVO ENEMIGO: CAIN, EL MAESTRO DE LA MENTE PSICOPATA QUE HA SIDO TRANSFORMADO POR OCP PARA CONVERTIRSE EN EL ARMA MÁS AVANZADA A FIN DE PROTEGER SU MALVADO IMPERIO. ROBOCOP ENTRA EN LA QUE PUEDE SER SU ÚLTIMA CONFRONTACIÓN: EL PODER DE ROBOCOP CONTRA ROBOCOP.

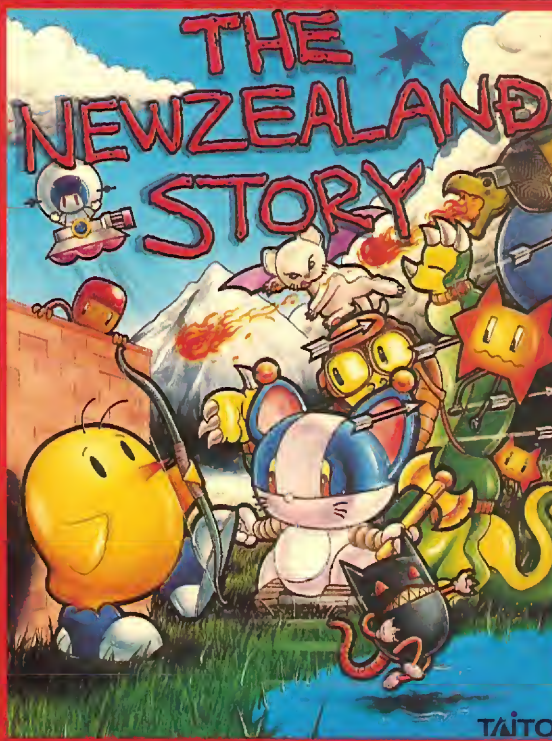
ocean®

THE UNTOUCHABLES™



TM AND COPYRIGHT © 1989 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.

LAS DIFERENTES Y ORIGINALES SECCIONES DE ESTILO ARCADE TE PROPORCIONAN EL CONTROL DE LA PANOILLA DE CRIMINALES DE ELITE DE ELIOT NESS. LA VOLADURA DEL ALMACEN DE MUNICIONES, EL BOMBARDEO EN LA FRONTERA, EL TIROTEO EN EL CALLEJÓN Y EL DUELO FINAL EN EL TEJADO TE PERMITEN REVIVIR LA EXISTENCIA AL BORDE DEL LÍMITE DE ELIOT NESS.



¿TIENES LO QUE SE NECESITA PARA VENCER AL BESTIAL WALLY WALRUS Y RESCATAR A SUS TRAVIESOS AMIGOS PARA QUE NO SE CONVIERTAN EN COMETA DE HIWI? NO HAY NINGUN JUEGO COMO ESTE... ¡MÁS ENEMIGOS, MÚSICA INCREÍBLE Y LO MEJOR DE LA ACCIÓN QUE HA HABIDO NUNCA EN NINTENDO!

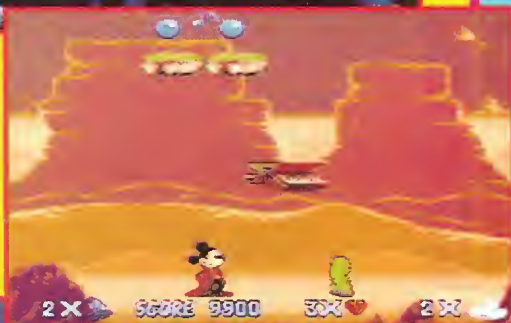
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA
ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58

ERBE

LO MÁS

NUEVO

LOS MUNDOS DE FANTASÍA



Doce maravillosos mundos esperan a nuestro amigo Mickey y a todo valiente que se atreva a acompañarle en su increíble viaje a través de Fantasía.

¿Con cuál de ellos te quedas? Lo tienes difícil porque todos son absolutamente alucinantes.



FANTASÍA

El aprendiz de brujo

HOBBY CONSOLAS

Un juego total

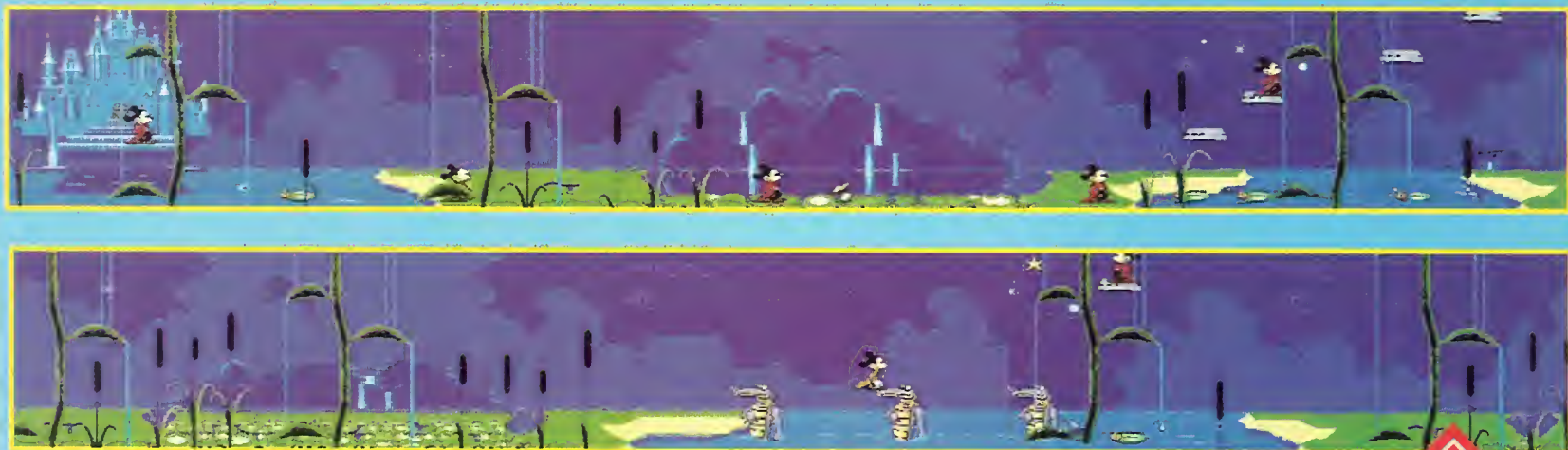
El retorno de Mickey ha sido deseado por todos los habitantes (yo soy uno de ellos) de ese divertido planeta llamado Sega.

Con el apoyo de Walt Disney, era de esperar que el desarrollo gráfico y sonoro del juego fuera impecable. Pero la realidad ha superado todas las expectativas: no ha sido impecable, ha sido lo más.

A lo largo de cuatro niveles formados por una enorme cantidad de fases y pantallas secretas iréis descubriendo todo lo que se encierra en este mundo de Fantasía: adicción total, dificultad total, diversión total... es decir, un juego, pues eso, total.



The Elf



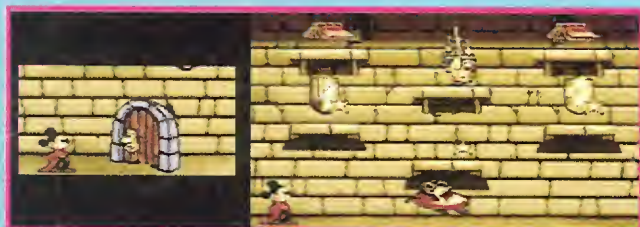
M

ickey se encuentra dormitando plácidamente en la cálida habitación del gran maestro. Lo único que le rodea es un valioso libro lleno de notas musicales, encargadas de que reine la tranquilidad armónica en el mundo de Fantasía.

Pero a algún gamberro malintencionado no se le ocurre otra cosa que abrir el libro y esparcir las notas al viento para que se pierdan por todo el reino. Afortunadamente, Mickey se da cuenta de todo, y raudo se lanza a la búsqueda de las notas.

Cuatro extensos mundos serán escenario de aventuras y desventuras en nuestro peregrinar por las peligrosamente bellas y extensas tierras de Fantasía. En ellas, deberemos esquivar con nuestro hábil salto a incontables enemigos, a la vez que les soltamos algún que otro hechizo para hacer más fácil nuestro camino. Pero recuerda, Mickey tan sólo es un aprendiz, por lo que tendrá que racionar mucho sus escasos poderes mágicos y hacer uso de sus armas más eficaces: su habilidad y valentía.

Mickey tiene que arreglar todo este lío antes de que se entere el maestro. ¿Te apetece acompañarle en su fantástico viaje?. Seguro que sí.



El reino de Fantasía está plagado de habitaciones secretas, donde podremos recargarnos de energía y magia. Nuestro objetivo será recoger todos los objetos valiosos antes de que ningún enemigo nos toque un pelo.

Objetos mágicos

En nuestro recorrido por el mundo de Fantasía nos podremos agenciar todo tipo de objetos mágicos y recargadores de energía y puntos. Aquí tenemos algunos ejemplos.

Libro: Nos proporcionará un número variable de hechizos para poder emplearlos contra nuestros enemigos.

Estrella: no perdáis la oportunidad de conseguirla, aumentará vuestra energía vital, super necesaria.

Esferas mágicas: su única función es incrementar vuestro score



MEGADRIVE

HOBBY

Un sueño hecho realidad

Con el aval cincuentenario de la película y un "Nunca segundas partes fueron peores..." se presenta en sociedad la segunda aparición de Mickey Mouse para jolgorio y regocijo de todos aquellos que disfrutaran tiempo atrás en el Castillo de la Ilusión.

Cargado de evocaciones Disneyanas en el tratamiento de la imagen, con unos diseños y movimientos impecables y unas melodías a tono con la historia, este cartucho animado sorprende y engancha por una terrible dificultad que no le suponíamos a un juego de apariencia tan inocente.

Un terremoto a través de los tiempos en un viaje inmemorial hasta la imaginación más absoluta. Un juego épico.

Si decir Mickey es decir diversión, decir Fantasía es soñar.

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

INFOGRAMES

Nº jugadores: 1

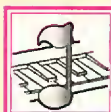
Dificultad: Fantásticamente alta

Nº Continuaciones: 3

Nº de fases: 4.



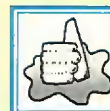
95



92



90



Los gráficos y la música



Demasiado difícil.

94

II GAUNTLET

Los héroes del laberinto

Largos corredores alimentados con ténues antorchas y aderezados con gemidos y alaridos de todo tipo de criaturas se abrían ante los ojos de nuestros héroes. Quantor, Thor, Thyra y Merlin lanzaban miradas de soslayo a los alrededores, presagiando, en el interior de sus cerebros, las apariciones más insospechadas.

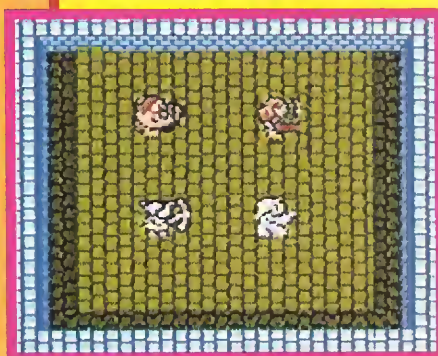
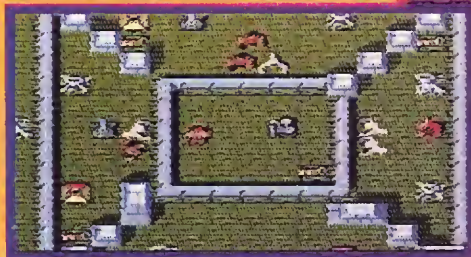
De repente, miles de orcos, aparecidos, demonios y representaciones espectrales de la propia muerte salieron al paso de nuestros cuatro amigos. Golpes y más golpes, flechas, hachas, hechizos y, en un par de minutos, todos los entes malignos fueron despachados en un perfecto ataque combinado de fuerza y habilidad.

Y esto es a grandes rasgos lo que debes hacer en Gauntlet II, segunda parte de ese mito laberíntico que Tengen (Atari) lanzara al mercado por primera vez hace ya casi seis años.

En esta nueva versión del clásico podrás adoptar la personalidad de Thor el bárbaro, Thyra la valquiria, Questor (elfo como yo) o Merlin el maguete, -cada uno con sus habilidades específicas de lucha-, e incluso podréis disfrutar cuatro jugadores simultáneamente eligiendo al mismo personaje.

El objetivo consiste en recorrer más de cien niveles laberínticos buscando la salida hacia niveles superiores mientras aniquiláis a millones de enemigos de toda especie (no es broma) y recogéis tesoros para aumentar el score, comidas para restablecer energía y medallones y amuletos mágicos.

Acción garantizada cien por cien.



Los héroes

Thor el bárbaro: Musculoso y de impresionante complexión, resiste al enemigo con gallardía. Ataque totalmente fulminante y un empleo de la magia digno de un asno.

Thyra la valquiria: Gran capacidad de protección gracias a su escudo y espada de acero toledano. El disparo es un poco pobre y el poder mágico, mediano. Cuando era pequeña se compró una Game Girl.

Merlin el mago: Hechicero de primera categoría y licenciado por Cambridge en magia blanca. Defensa casi nula, pero capaz de destruir a todos los enemigos.

Questor el elfo: Hábil, rápido, de pequeño atravesaba su bosque natal a lomos de una rama de tomillo. Tiene un poder medio de ataque y un magia poderosa. Se deprime a partir del nivel 73.

HOBBY

CONSOLAS

Totalmente impresionante.

Totalmente sublime e inmejorable esta segunda parte del bienaventurado Gauntlet. La consola Nintendo está de enhorabuena por recibir a una de las mejores conversiones de todos los tiempos.

Más de cien niveles, a cual más peligroso y emocionante y miles y miles de enemigos que seguirán tus pasos como verdaderos dementes hacen que dé auténtico placer jugar con este Gauntlet 2, que, repetimos, es quizá la mejor conversión para NES de cuantas hemos tenido el placer de disfrutar en nuestra NES.

La unión de la total jugabilidad y el derroche técnico y sonoro han tenido como fruto este impresionante Gauntlet 2. Muy bueno.

The Elf



A la izquierda podemos ver una pequeña representación de los miles de fantasmas que nos atacarán constantemente.



HOBBY

CONSOLAS

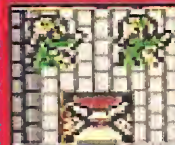
Se me saltan las lágrimas

Me hallo emocionadamente feliz al volver a encontrarme con cuatro viejos amigos de leyendas maquineras que me endulzaron la vida allí por donde pasé y que no han perdido potencia con su llegada a la Nintendo de Mario y Luigi.

Tal vez penséis que no soy objetivo, pero es que la versión que nos ocupa es todo un canto a las tradiciones jugátiles de una generación, la mía, que disfrutó a tope con sus andanzas. Decir Gauntlet es recordar los viejos tiempos en un cartucho que revive sus sencillos pero sensacionales gráficos coin-op, sonidos y digitalizaciones increíbles o jugabilidad destructivamente ilimitada para cuatro aventureros.

Si crees que no eres capaz de caer en el hechizo de laberintear a los mandos de un héroe, prueba con este jueguecillo que creó escuela. Sensacional.

J.L. "Skywalker"



Los villanos

Fantasmas: fáciles de abatir, pero atacan en pandillas de varios centenares.

Trolls: más resistentes que los anteriores y a la vez más pegajosos, también son muy abundantes.

Demonios: de aspecto fiero y rechoncho, se entretienen vomitándote bolas de fuego.

Lanza chuscos: se esconde tras las paredes y te lanza con pedruscos de gran envergadura.

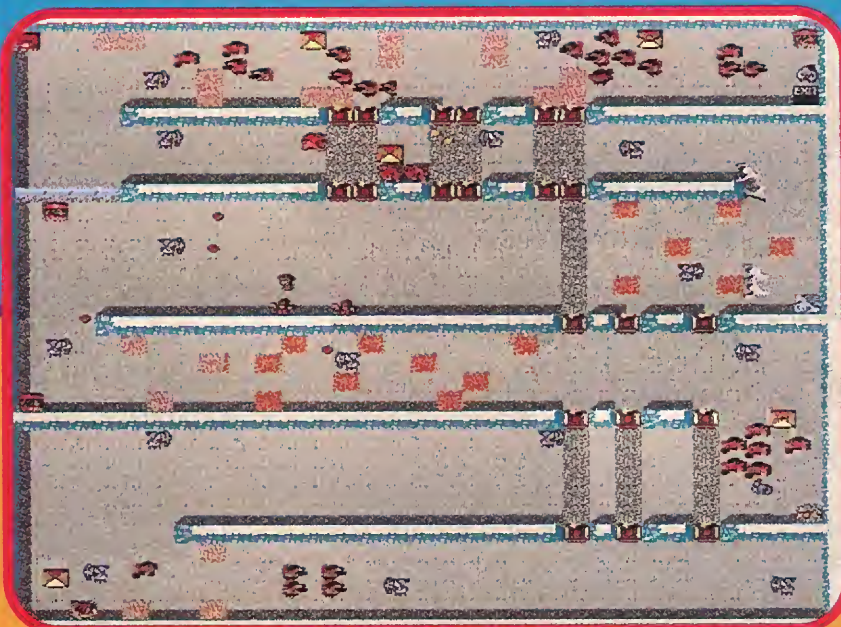
Brujos: tienen la capacidad de volverse invisibles cuando te acercas, pero no por mucho tiempo.

La muerte: este espectro de color verdoso te chupará energía como un auténtico vampiro estelar, cuando haya saciado su sed, desaparecerá. Solo pueden ser eliminadas con pociones.

Plasma ácido: totalmente asquerosas y babosonas. El sonidillo que hacen al absorber parte de tu energía es harto desagradable. Sólo desaparecen al restarte una poco de energía.

"It": si esta misteriosa criatura te alcanza, todos los enemigos ignorarán a tus compañeros e irán a por tí. Contáglasela a otro o escapa del nivel rápidamente.

Dragones: se dejan notar por su tamaño y su aliento de fuego satánico. Difíciles de abatir.



LAS PUNTUACIONES



Arcade

MINDSCAPE

Nº jugadores: 1 a 4

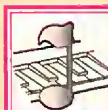
Dificultad: No nos importa lo más mínimo.

Nº Continuaciones: Infinit.

Nº de fases: Más de 100



88



92



93



Todo, especialmente el sonido.



Que no pueden jugar veinte.

92

NUEVO

GAME GEAR



Out Run

Un mito sobre ruedas

Todos hemos soñado alguna vez con pilotar un deportivo de esos que corren tanto y que valen una millonada, pero sabemos que es un sueño que muy pocos logran ver realizado. No desesperes, ahora con tu Game Gear y Out Run podrás cumplir tu sueño y ponerte a los mandos de un Testarossa, rojo, descapotable y con rubia incluida en el asiento derecho.

Tu misión es protagonizar una competición contra reloj a lo largo y ancho de los E.E.U.U. Varios desvíos y bifurcaciones saldrán a tu paso y de ti depende elegir el recorrido que te llevará, en cualquier caso, a tu meta final: la diversión.

El género automovilístico ya tiene un inmejorable representante en la Game Gear.



HOBBY

CONSOLAS

Un clásico entre los clásicos

Si hay un juego de coches al que todos hemos jugado alguna vez en nuestra corta vida, y que simboliza el juego de carreras por excelencia, ése es el Out Run. Y la Game Gear no se podía quedar sin su versión. El Testarossa rojo descapotable se desplazará a velocidades de vértigo por nuestra pequeña pantalla con un scroll realmente suave y precisos efectos de sonido. No se le puede pedir más a esta estupenda conversión de todo un super clásico que nunca había desaparecido de la mente de los jugadores empedernidos, pero que ahora vuelve con renovadas fuerzas que le pondrán de moda por unos cuantos años más.

El consolero enmascarado

HOBBY

CONSOLAS

¿Out Run? Sí, gracias

Out Run aspira a reflejar en la Game Gear lo que ha sido y lo que puede seguir siendo en el mundo de los videojuegos: un mito viviente.

Pero como en esta revista nos gusta mirar hacia atrás sólomente lo justo, no me voy a poner melodramático y simplemente voy a decir que si quieres meter en tu portátil un cartucho de coches, no te lo pienses más, has encontrado lo que buscabas.

Fantásticos escenarios, sensación de realismo, varias opciones de juego (contra la máquina, acompañado, sólo o con leche)... son algunas de las características que definen a un clásico que ha vuelto a revivir para regocijo del público gamegeariano. Enhorabuena.

Nikito Nipongo

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

SEGA

Nº jugadores: 1 ó 2

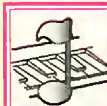
Dificultad: como ir a 366 Km por hora.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 14



80



81



88



El scroll de la carretera y las músicas.

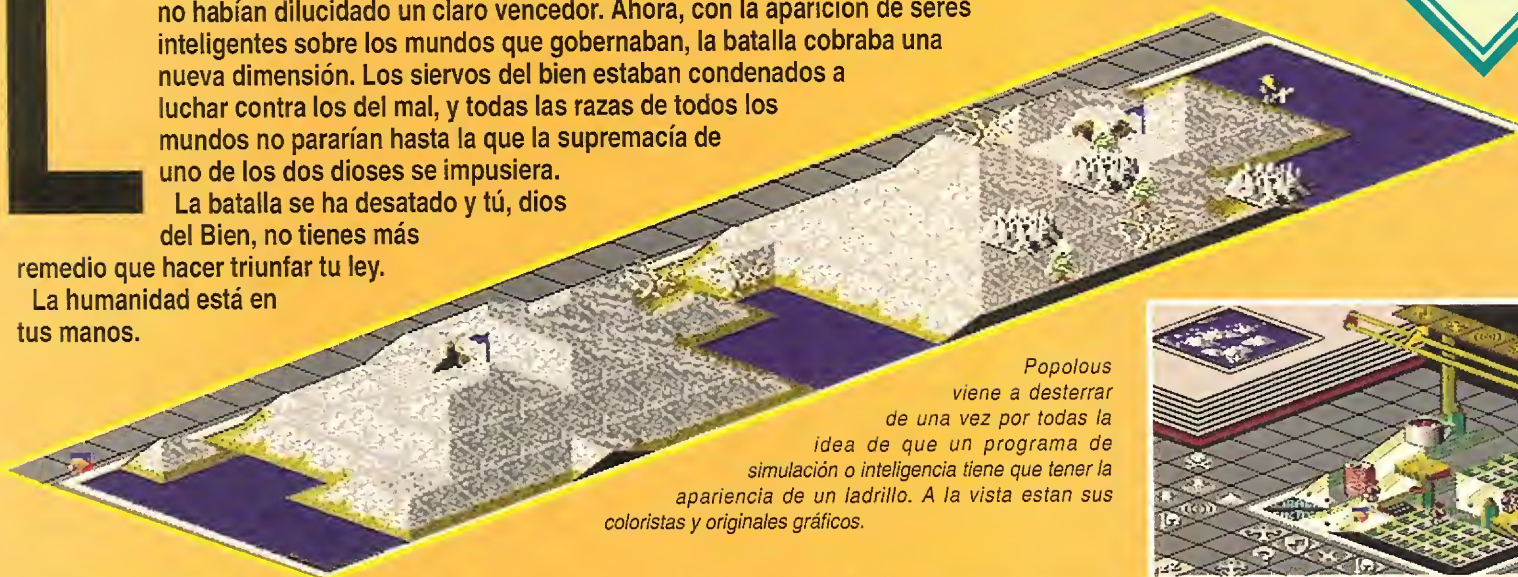


La similitud entre los circuitos.

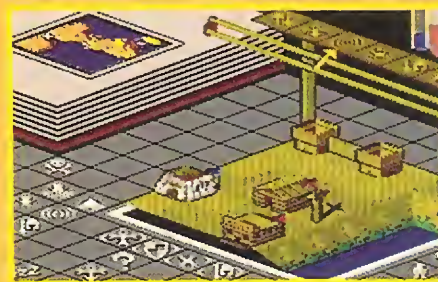
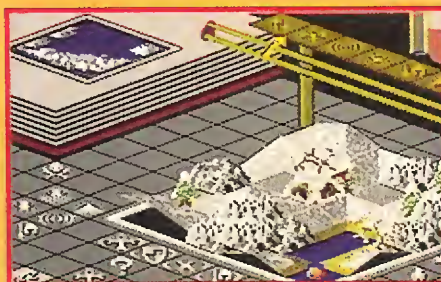
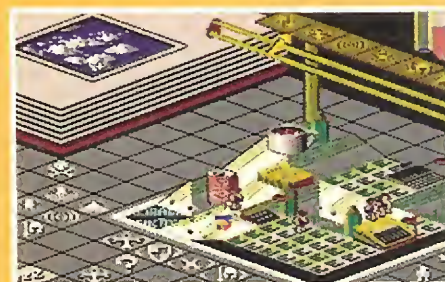
86

Las guerras que habían mantenido los dioses del Bien y del Mal durante millones de años, no habían dilucidado un claro vencedor. Ahora, con la aparición de seres inteligentes sobre los mundos que gobernaban, la batalla cobraba una nueva dimensión. Los siervos del bien estaban condenados a luchar contra los del mal, y todas las razas de todos los mundos no pararían hasta la que la supremacía de uno de los dos dioses se impusiera.

La batalla se ha desatado y tú, dios del Bien, no tienes más remedio que hacer triunfar tu ley. La humanidad está en tus manos.



Popolous viene a desterrar de una vez por todas la idea de que un programa de simulación o inteligencia tiene que tener la apariencia de un ladrillo. A la vista están sus coloristas y originales gráficos.



El Poder de un dios



HOBBY
CONSOLAS

Un juego de dioses

Populoso e impresionante nos llega este cartucho de los tecni-magos de la ingeniería consolística por excelencia. Y lo único que se nos ocurre decir es que, hasta ahora, parecía imposible que nuestra consola pudiese albergar un juego de semejantes magnitudes. Y que conste que no lo decimos sólo por la impresionante cantidad de mundos que tenemos aquí metidos, sino porque absolutamente todo lo que interviene en este juego tiene aspiraciones de grandilocuencia, empezando por la propia idea de representar el papel de dios, que no es moco de pavo. ¿Puede alguien resistirse a semejante invitación? ¿a quién no se le ha pasado alguna vez por la imaginación la idea de ser dios y controlar el destino de la humanidad? ¿habrá Segas Master System en el cielo?, y si es así, ¿jugarán los angelotes al Popolous? Pues si no lo hacen, ellos se lo pierden.

Nikito Nipongo

LAS PUNTUACIONES



Inteligencia

TECMAGIK

Nº jugadores: 1

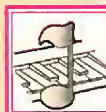
Dificultad: "... y el séptimo día descansó..."

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: Más de 5000.



89



83



92



Su seductora jugabilidad y la imposibilidad de aburrimiento.



Dios es perfecto

92

NUEVO

¡Salvad la Tierra!

CHOPLIFTER 2

GAME BOY



HOBBY CONSOLAS

Super entretenido y super divertido

Los muchachos de Beam Software (que algunos conoceréis como Melbourne House), nos traen un interesante y super entretenido arcade rebotante de calidad y de buen hacer. Muchos, variados y difíciles niveles saldrán a tu paso repletos de salvables rehenes y destructibles enemigos.

Los gráficos todo lo buenos que podían ser para un juego de este tipo, el sonido agradable y una adicción más que increíble conforman un juego que no dejará dormir tranquilos a los usuarios de la Game Boy. Por si fuera poco, incorpora muchas armas y ayudas y tiene unas escenas de presentación alucinantes. Muy, muy bueno.

The Elf



E

l caos y el desorden se han instaurado en la Tierra desde la invasión enemiga. Ciudades y campos, ahora baldíos, se hallan sumidos en una ola de terror y destrucción.

Y ahí estás tú, como piloto de helicóptero de la Rescue Force, para salvar a estas pobres gentes.

La misión no va a ser nada fácil. Cinco peligrosos territorios pondrán a prueba tus reflejos en más de una ocasión. Empiezas en los campos invadidos por el enemigo y plagados de antiaéreos y tanques, para continuar en las cavernas, el mar, la selva y por último la fase de la ciudad.

Por supuesto no podrían faltar la incorporación de nuevas armas. Puedes recoger bombas, misiles, un poderoso lanzallamas, vidas extra, inmunidad...

Acción y adicción para un juego que posee toda la frescura y calidad de los mejores arcades para Game Boy.



HOBBY CONSOLAS

La diversión por bandera

Cual objeto volante de primera clase llega planeando ese insignie trueno maquinero de avales callejeros y diversión inaudita. Pero si insignie es este personaje mecanizado, -el Choplifter-, más lo es aún el cartuchillo jugátil que lleva dentro y, aunque a simple vista parezca poco espectacular, lo cierto es que entretiene, de una manera irracionalmente descomunal, al más exigente de los usuarios transportables de Nintendo.

Grafiqeramente os puedo insinuar que se presenta muy sencillo, que no deficiente, y las melodías y sonidos son excelentes aún, supongo, debajo del agua.

Una bomba atómica de adicción que te absorberá los sesos.

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES



Arcade

BEAM SOFTWARE

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: No te preocupes, hay claves.

Nº Continuaciones: 2

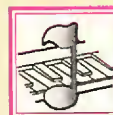
Nº de fases: 5 (15 Niveles)



84



La adicción, el sonido y los gráficos de presentación.



85



Podía haber sido un poco más sencillo.



89

86

La Música



Los Instrumentos



Consola 16 Bits MEGADRIVE



Consola Portátil Color GAME GEAR

Consola 8 Bits MASTER SYSTEM II



En "MOONWALKER" de M. Jackson, en "FANTASIA" de Mickey, en "GHOULS'N GHOSTS" o en cualquiera de los más de 150 juegos del catálogo.

Las Videoconsolas SEGA se convierten en los más fantásticos instrumentos para disfrutar de la música y de todos los efectos acústicos con la máxima calidad profesional.

Juegos con el mejor sonido; como corresponde a una marca líder en el mundo.

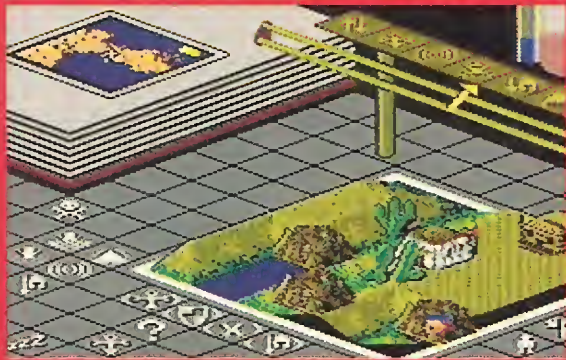


SEGA

Vive Una Aventura Segura

LO MÁS

NUEVO



JUGANDO A SER DIOS

En Populous desempeñamos el papel de dios del Bien que se enfrenta en todopoderosa batalla al dios Maligno en los más de 5000 mundos que existen en el universo.

Así, y por arte de la creación, podremos provocar terremotos, inundaciones, diluvios, organizar ejércitos, modificar la geografía del planeta, edificar, crear liedres políticas... Absolutamente toda la que ocurra en el mundo sucederá porque tú lo hayas decidido.

Pero clara, las leyes que rigen el universo y el destino de los hambres son muy estrictas y nosotros no podremos romper sus reglas. Un ejemplo: antes de poder disponer de un gran ejército que destruya al enemigo, deberemos aumentar el número de habitantes, cosa que sólo se consigue si existen las condiciones necesarias: abundancia de alimentos, de viviendas... detalles todas que tendremos que controlar a la perfección para que nuestra población crezca y no sea invadida por los seguidores del dios Maligno. Interesante, ¿verdad?



POPULOUS



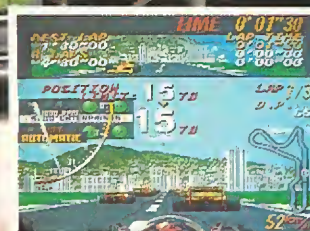
HOBBY
CONSOLAS

Miles de mundos,
una sólo diversión

Aunque siempre he sido escéptico a estos "raros" cocktails estratégicos, no puedo sino reconocer que este cartucho me ha llegado al corazón jugátil que todo consolero lleva dentro. Gráficos coloristas, simpáticos y perspectivas perfectamente representadas convierten tu visual carrera de las alturas del limbo en un torrente de fenómenos meteorológicos, sonidos logrados y una adicción digna de la mayor de las furias divinas para que aprendas que lo de ser dios no resulta nada fácil. Cultiva campos de jugabilidad durante el día y descansa por la noche porque los chiquillos de Tecmagik, con este Construction World, se han pasado de la raya y tratar de tomar de un sólo trago todo el Populous puede resultar demasiado fuerte para mentes sensibles. Miles de mundos y un sólo mensaje: diversión. No lo dejes escapar.

J.L. "Skywalker"

El Tiempo



El Espacio



Consola 16 Bits MEGADRIVE



Consola Portátil Color GAME GEAR

Consola 8 Bits MASTER SYSTEM II



En "SUPER MONACO GP", en "THUNDER BLADE", en "TRUXTON", o en cualquiera de los más de 150 juegos del catálogo.

Las Videoconsolas SEGA aseguran la máxima fiabilidad en el espacio más reducido.

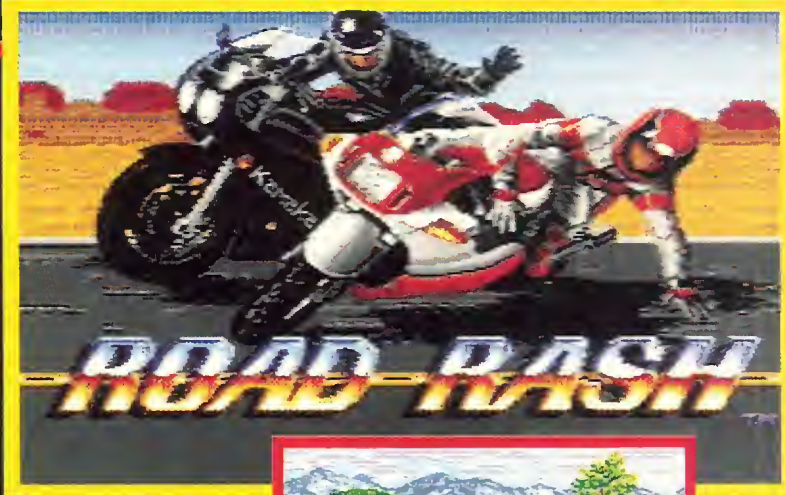
Para pilotar con toda precisión los aparatos más veloces. Para acelerar al límite, el ritmo de tus emociones contra el crono.

Juegos que vencen al tiempo; como corresponde a una marca líder en el mundo.



SEGA

Vive Una Aventura Segura



O

lvídate de los juegos de motos convencionales. Apúntate al Rash, a la emoción, al riesgo de las carreras de motos más salvajes que te podrás echar a la Mega Drive en muchos años.

Piensa en la peli de Mad Max, en los golpes y la caña que se daban esos auténticos conductores suicidas. Ahora combina la experiencia mental con la velocidad y sensación de realismo que seguro recorrió tu cuerpo con Super Hang On.

Imagina por un momento el resultado de la mezcla. Absolutamente abrasivo. Así es Road Rash, un juego trepidante, duro, real, en el que las carreras de esos monstruos de 500 CC sobrepasan la mera competición y las peleas a golpes sobre la cabalgadura se hacen dueñas del panorama.

La acción no cesa, la tensión se puede cortar, la velocidad se hace dueña de la situación... Piénsatelo dos veces antes de que la fiebre del asfalto se apodere de ti. Estás avisado.



LA FIEBRE DEL ASFALTO



Encuentra el escenario perfecto

Desde la Sierra Nevada al Grass Valley, peligrosas carreteras plagadas de curvas se convierten en indispensables compañeros de viaje. En el camino quedan la Costa del Pacífico, el Bosque de la Madera Roja y el Desierto de las Palmeras.

Aunque todos estos escenarios han sido diseñados con la misión específica de ponernos las cosas difíciles,



lo cierto es con ellos se crea un ambiente realmente espectacular.

Tan sólo llegan a diferenciarse en su colorido y pobladores. El resto, lo que importa, son circuitos irremediablemente complicados en los que tendremos que dejarnos la piel.



HOBBY

CONSOLAS

Simulacra de motos.

¿Por qué habrá tan pocos juegos para Mega Drive de coches, motos y demás? Seguramente Electronic Arts se hizo la misma pregunta, se puso manos a la obra y lanzó este trepidante "simulacra" de motos. A los mandos de una supermoto, y junto con otros once competidores, tu objetivo es: ¡toma ya!-, llegar el primero a la meta. Tortas, patadas, pellizcos y mandobles entre los pilotos aderezan hasta límites insostenibles este super cartucho. Un scroll super rápido y una sensación de velocidad totalmente creíble convierten a Road Rash en el máximo exponente motociclista de la Mega Drive. Si tu pasión son las motos o la velocidad, consigue este Road Rash cueste lo que cueste.

The Elf





ELIGE TU MONTURA

Aunque dicen que la Shuriken 400 es la moto que mejor se conduce, y por cierto, es con la que empiezas en el juego, la verdad es que no es la más potente.

A pesar de ello debes dominar completamente su pilotaje, de lo contrario no podrás conseguir el suculento dinerillo que se te proporciona por quedar entre los cinco primeros.

Esfuerzo y sudor, al tiempo que ilimitada paciencia te llevarán los 5000 \$ que cuesta la Panda 600, y no mucho menos las de 750 CC, Bonzai, Kamikaze y Panda, de altas prestaciones e ilimitada potencia, las de 850 CC, la italiana Ferrucci que se sube a los 14000\$, y la Diablo 1000, que son 250 caballos de multi-inyección.



Estos no son circuitos de velocidad. Debes estar atento, pues cuando menos te lo esperes puedes encontrarte ante un cruce peligroso.



Los accidentes están a la orden del minuto: otros corredores, vehículos que circulan por las carreteras... cualquier excusa es buena para morder el asfalto. Afortunadamente, estamos hechos de chicle.



HOBBY

Sacar lo mejor de la Mega Drive

Simplemente inigualable. Todo lo que deben ofrecer los programas de velocidad que se precien, junto a un condimento de grandes atractivos, el arcade de golpes, lo podemos encontrar en este cartucho. Road Rash ha sacado a relucir el carácter salvaje de la Mega Drive, aprovechando los scrolls magníficos para crear una perspectiva más realista que la de la tele, exhibiendo profundidad y sensación de pilotaje. Abstenerse los Sito Pons, vengan los clientes más asiduos de la Mega Drive ansiosos de un juego excitante, rápido como la misma vida, y absolutamente jugoso. Yo no quiero correr como Angel Nieto en un circuito japonés, sólo denme más Road Rash y demostraré que la barrera del sonido no es sólo propiedad de Banzai Backaroo.

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



Arcade

ELECTRONIC ARTS

Nº jugadores: 1 ó 2

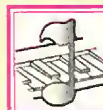
Dificultad: Se convierte en adicción y eso es positivo.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 5



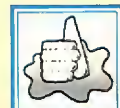
90



92



91



Acción trepidante. Es de esos juegos salvajes que merece la Mega Drive.



No encontramos reparos a esta incursión de la simulación en el arcade.

91



Hard Drivin'

¡Qué duro es conducir!

Y si no que se lo digan a los pilotos de la escuela de conducción Hard Drivin'. Esta escuela sólo admite a los pilotos más osados y temerarios, y todos los candidatos tienen que pasar las pruebas de conducción más duras del reino.



Varios circuitos, plagados de obstáculos para que te pegues cientos de tortazos por milla, están a tu disposición. Giros de 360 grados, curvas peligrosísimas, cambios de rasante que te cortarán la respiración o puentes cortados, como en las películas, son algunas de las sorpresas que te esperan en este divertido recorrido.

También puedes escoger entre dos tipos de coche, con cambio de marchas manual, o automático. Tú eliges.

Si aceptas el reto, prepárate para vivir los momentos más emocionantes de tu vida automovilística.



HOBBY CONSOLAS **Increíble, pero cierto**

Hard Drivin', el juego de velocidad más conocido por los conductores del videojuego, ya tiene su merecido espacio en la pantalla pequeña. Pero no os preocupéis por el tamaño, pues en este cartucho han cabido desde los más enrevesados circuitos hasta el espectacular efecto de cámara lenta. Toda la calidad y diversión que se puede conseguir están aquí metidas. Lo cierto es que los espléndidos gráficos vectoriales y la exasperada delicadeza con que se mueve nuestro vehículo, bastan y sobran para hacer del Hard Drivin' de la Lynx un lujo desmesurado. A veces excesivamente desmesurado. Este juego huele a gasolina, y de muchos octanos.

Giancarlo Vialli

HOBBY CONSOLAS **Asignatura pendiente aprobada con sobresaliente**

Directamente desde las recreativas y con dotes arcadianas y simuladores nos llega este Hard Drivin' para Lynx. Los gráficos vectoriales eran una asignatura pendiente para Lynx, y este juego era la mejor ocasión para demostrar que esta mega-mini-consola puede con todo. Muy divertido y trepidante se nos ha presentado este juego, con gran sensación de velocidad y una cantidad de obstáculos de lo mas espectacular. La repetición del choque con una vista exterior del coche y la posibilidad de ir marcha atrás aumenta la emoción y realismo del juego, ya de por sí totalmente sublimes.

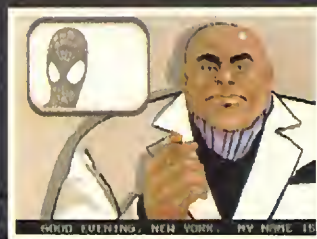
The Elf

LAS PUNTUACIONES

 Simulador	TENGEN (ATARI) Nº jugadores: 1 Dificultad: ¿Te consideras un maestro de la conducción?	Nº Continuaciones: 0 Nº de fases: 2 circuitos.
	82	 Su atractiva mezcla de simulador y arcade.
	87	 Un poco difícil de controlar al principio.
	89	

89

El Movimiento



La Técnica



Consola 16 Bits MEGADRIVE



Consola Portátil Color GAME GEAR

Consola 8 Bits MASTER SYSTEM II



En "SPIDERMAN", en "SONIC", en "MICKEY MOUSE", o en cualquiera de los más de 150 juegos del catálogo.

Con las Videoconsolas SEGA gozarás de la técnica más avanzada.

Para disfrutar en casa de gráficos y movimientos hasta ahora impensables.

Para convertir la acción de tus personajes favoritos, en todo un espectáculo.

Juegos con perfección de movimientos; como corresponde a una marca líder en el mundo.

SEGA
Vive Una Aventura Segura

NUEVO



World Class LEADERBOARD

*Golf
de lujo*

Labels in the screenshot:

- Nombre del campo (Field Name): DORAL
- Nombre del jugador (Player Name): PLAYER 1
- Hoyo en juego (Hole in play): HOLE PAR 2
- Par de promedio (Average Par): 2
- Tablero marcador (Scoreboard): SCORES
- Dirección del viento (Wind direction): Indicated by a circle with an arrow.
- Fuerza del viento (Wind force): 297 YDS
- Distancia al hoyo (Distance to hole): PUNCH CLUB 1W
- Golpe seco (Dry hit): POWER
- Palo en uso (Club in use): WOOD SLICE
- Indicación de potencia (Power indication): Indicated by a bar graph.

HOBBY

De lo mejorcito en simuladores de golf

Sega parece haber encontrado la panacea deportiva en las habilidades conversoras de Tiertex y U.S. Gold. Su trabajo en Super Kick Off fue más que destacable, y lo emprendido con uno de los programas de golf más populares de la historia, parece seguir la misma línea.

Pero, además de por su indiscutible calidad técnica, Leader Board destaca porque, -a diferencia de muchos simuladores del mismo deporte-, resulta sencillo, manejable y totalmente jugable: un sólo botón para golpes, dirección y cursor, otro para las perspectivas... todo muy bien explicado en pantalla.

Si a esto le sumas una lograda sensación de realismo y unos gráficos brillantes, obtienes como resultado un cartucho superdivertido que conseguirá tener a toda la familia pendiente de un agujero.

Nikito Nipongo

M

uchos simuladores de Golf han desfilado, con mayor o menor acierto, por todos los tipos y géneros de consolas. Algunos eran fáciles de manejar y otros eran super complicados y requerían horas de práctica y tardes lluviosas mano a mano con el manual. Pero con la llegada de este World Class Leaderboard, para la Sega Master

System, se acabaron las dudas: estamos ante el mejor y más manejable simulador de Golf que se haya creado para una consola.

Cuatro gigantescos campos: Champions Cypress Creek, Doral Country Club, St. Andrews y Gauntlet Country Club esperan que tú y tus palos de golf, sembréis de glorias y trofeos sus verdes praderas.

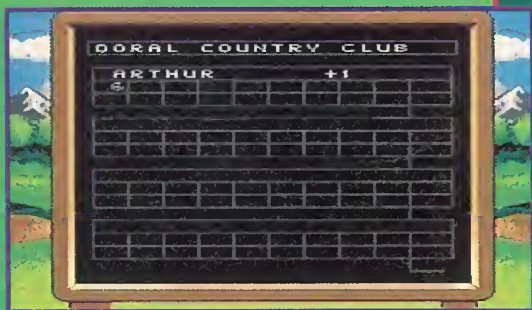
Pero antes debéis aprender algunas cosas, entre ellas el saque y alcance desde el punto inicial, o la práctica en el propio "green", lo que os permitirá afrontar los partidos con una mayor experiencia.

Después de seleccionar el campo y el número de jugadores, tendréis la oportunidad de variar la dificultad, desde auténticos novatos, (la pelota no será afectada por el viento), a profesionales de prestigio, donde las cosas se complicarán ligeramente.

De todas formas, sea cual sea vuestro nivel, no os preocupéis, porque la diversión está asegurada.



El tablero: A la izquierda podéis ver el marcador en el que se nos muestra el estado de la clasificación del partido. Pero recuerda: lo importante es participar.



On the green: Todo son ventajas en este juego. Váis a poder practicar cuantas veces queráis el tiro desde el propio "green". Así podréis enfrentaros al hoyo real con un porcentaje de éxito mucho más alto de lo normal.



Practicando la salida

En este campo de pruebas tendréis la ocasión de demostrar la habilidad suprema golpeadora de la que hacéis gala, (permitid que nos riamos, ja). ¡Ah! y no os preocupéis si llenáis el césped de pelotas. ¡Para algo está la Master!



HOBBY CONSOLAS

Golf de auténtica categoría

La Sega Master System ha tenido la fortuna de poder albergar el juego de golf mejor y más fácil de manejar de cuantos se han creado hasta el momento para una consola. Cuatro campos espectaculares, ¡vaya hoyos se- ñores, vaya hoyos que hay por ahí sueltos!-, reple- tos de múltiples opciones llenan la ya de por sí col-orada calidad de este Leaderboard, jugada que se redondea con el bello entorno paisajístico, "maste- rizado" a la perfección y ambientado con maestría. De las digitalizaciones y los demás sonidos que componen el juego, mejor no hablar. ¡Oíroslos!

Preparaos para convertir el golf en vuestro hobby predilecto sin tener que mancharos los pantalones de verde ni hundir la zapatilla en ningún charco pantanoso en busca de una pelota perdida. ¡Viva el golf en la Master!

The Elf

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

U.S. GOLD

Nº jugadores: 1 a 4

Dificultad: Pueden jugar desde el "enano" hasta la abuela.

Nº Continuaciones: 0

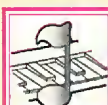
Nº de fases: 6 (76 escen.)



83



Su gran jugabilidad y conseguido realismo.



80



Un poco lento al crear las pantallas (pero no mucho).



90

88

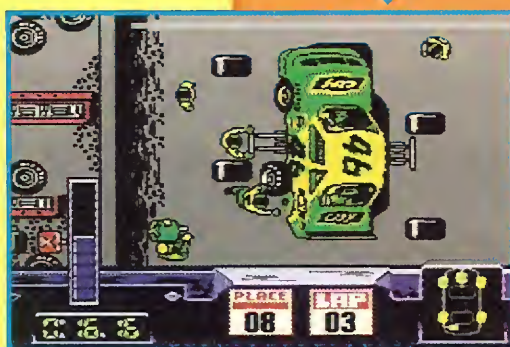
LO M A S
NUEVO

En los boxes

Es importantísimo controlar el estado de los neumáticos, el motor y la cantidad que nos queda de gasolina, por lo que es recomendable que cada cuatro o cinco vueltas nos detengamos en los boxes.

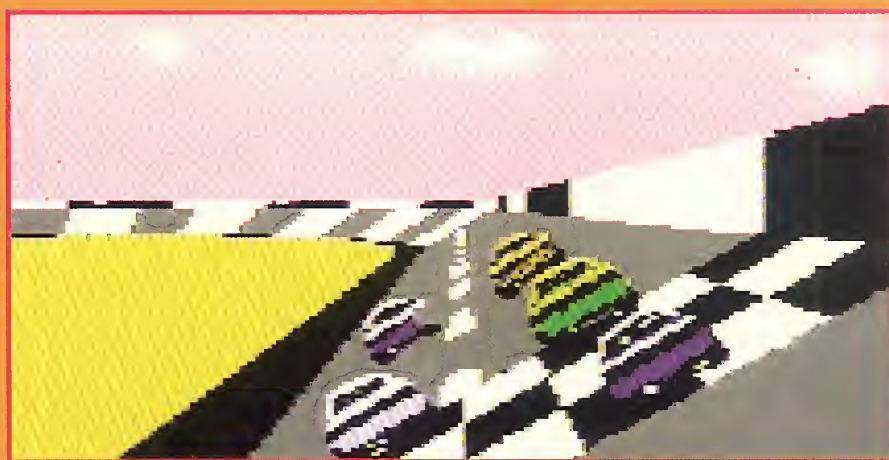
Cinco mecánicos, controlados por nosotros desde el pad, se encargarán de cambiarnos las ruedas, levantar el coche, llenar el depósito de gasolina o reparar las averías del motor. Es muy importante manejarlos con rapidez si queremos mantener vivas las esperanzas de victoria, de lo contrario tendremos que conformarnos con ser pilotos "del montón".

Un semi-juego dentro de la carrera que os hará la competición un poco más amena y variada.



NINTENDO

A LA VELOCIDAD DEL RAYO



HOBBY
CONSOLAS

Días de truenillos

Los juegos de coches siempre han sido bien acogidos por los usuarios consoleros, y nosotros, grandes fans del género, hemos desempaquetado con gran emoción este Days of Thunder.

El trueno digitalizado del principio está logrado y las escenas de antes de la carrera también. ¡Oh!, qué bien empieza, qué scroll tan rápido y suave, pero..., aquí se acabó todo.

El control del coche es bastante extraño y es muy difícil avanzar por el circuito sin chocar contra el lateral de la pista o contra algún automóvil que deambule por ahí, por lo que no es sencillo cogerle el gusto a la carrera.

En fin un juego que pudo ser pero que se quedó a mitad de camino entre la gran calidad técnica, que sin duda la tiene, y la mediocre jugabilidad, aspecto mucho más importante para los jugadores consagrados como nosotros.

El consolero enmascarado



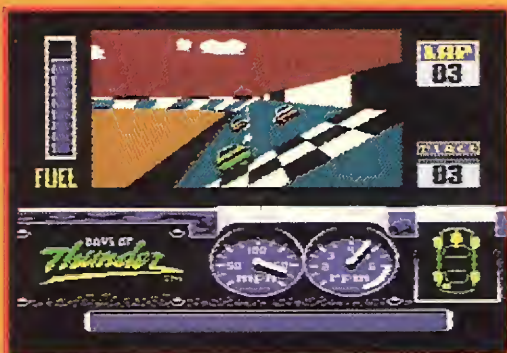
No tenía otra filosofía en su heroica vida que la de ser el más rápido. Sabía que era un novato y que nunca había competido seriamente, por lo que la promesa de que le construyeran un coche a cambio de ganar Daytona no pudo sino antojárseles a los directivos de la escudería, como una locura. Aún así, Cole consiguió su objetivo y le construyeron un coche. Por ello nuestro amigo, o sea tú, tienes el deber de conseguir buenos resultados y demostrar a los mecenas que te apoyaron que no han cometido un error, pues si no lo haces los telegramas de aviso de suspensión se sucederán con asiduidad.

El desarrollo de este juego es, más menos, como ya te puedes ir imaginando: a las vueltas de cronometraje, donde se dilucidarán las posiciones en la parrilla de salida, le seguirá la propia carrera, en la que tendrás que poner a prueba tus dotes de piloto. Todo ello sin olvidarnos de que nuestro coche tiene sus necesidades biológico-mecánicas que deberás atender en todo momento.

El desafío ha llegado y emular a Tom Cruise no será nada fácil.



La sensación de profundidad conseguida en el juego es altísima, tanto en su sensacional perspectiva como en el resto de detalles. Y si no, fíjate en el cuadro de mando y sus sombreadas agujillas. Lo mejor del juego.



HOBBY
CONSOLAS

Mucho nombre,
poco juego

Renombrado hasta la saciedad por las hispanicas NES, por fin llega la versión pixelada de una de las películas con más velocidades por segundo de los últimos años. Pero a diferencia de la pelliculeja, el juego, que nos propone emular las hazañas del jovenzuelo Cruise, se mueve en un insulso suceder de carreras maratónicas, cronometrajes imposibles de rebajar o discusiones con jefes de intereses monetarios. Todo con el único fin de permitir a los sufridos adictos partidas infinitas. De todo esto sólo han logrado que nos gusten los sonidos y la soberbia suavidad del scroll, el cual da cierto tono espectacular al cartuchillo. Y poco más. Una renqueante conversión exclusivamente diseñada para frenos rotos, coches locos o conductores avisados sin trastornos seniles. Una medio-bomba audiovisual que no explotó por culpa de su irracional desarrollo. ¿Disfrutable?

J.L. "Skywalker"

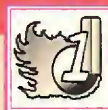


La llegada de nuestro hollywoodense personaje es espectacular, tal y como ocurre en la veloz película del menor de los Scott.

No os fiéis del trazado del circuito, porque después, como en las películas, "... todo parecido con la realidad es pura coincidencia...".



LAS PUNTUACIONES



Deportivo

MINDSCAPE

Nº jugadores: 1

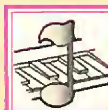
Dificultad: En llegar el último, ninguna.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 7 circuitos.



76



84



74



La suavidad y el realismo del scroll del circuito.



Lo repetitivo de su desarrollo.

75

ALUCINA E

PRIETO COMUNICACION

- 4.096 COLORES.
- UN MICROPROCESADOR GRAFICO DE 16 BITS.
- UNA DEFINICION ALUCINANTE.
- IMAGENES TRIDIMENSIONALES.
- UN SONIDO SUPER ESPECTACULAR CON CUATRO CANALES DE SALIDA.
- LUZ PROPIA PARA JUGAR POR LA NOCHE.
- HASTA 8 JUGADORES.

ATARI



EL LYNX DE ATARI ES EL V
QUE TIENE LO QUE





N COLORES



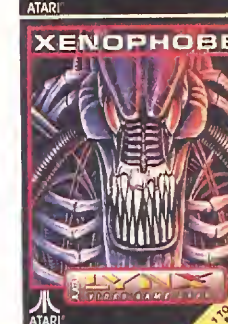
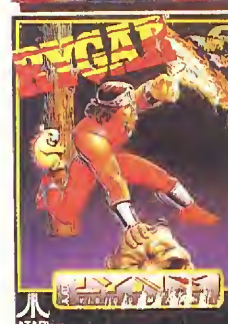
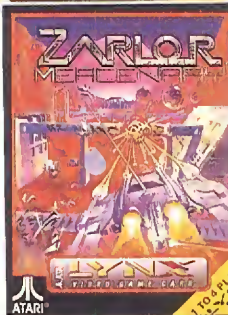
Regalamos un adaptador de corriente de 220 voltios y un programa.

- JOYPAD DE 8 DIRECCIONES.
- CANTIDAD DE JUEGOS INCREIBLES.
- Y SI QUIERES:
- AURICULARES.
- PUEDES ENCHUFARLOS A LA RED, O EL COCHE.

ii INTERINVEST, S.A.

Nuria, 36 - Tel.: 7 34 98 02 - 28034 Mirasierra (Madrid)

DEO JUEGO PORTATIL
NO TIENE NADIE.



SPACE HARRIER

¿LA BATALLA?

Bien, gracias.

HOBBY CONSOLAS
Volviendo a hacer historia

No sé si para mi fortuna o mi infortunio, continuamente caen en mis manos históricos cartuchos de prestigio insondable y reconocido renombre. Y, sin embargo, no cuesta ningún trabajo comentar una versión tan exquisitamente trabajada. Sería ridículo cuando la perspectiva caminante y voladora del héroe ha sido ampliamente superada, cuando los gráficos son espectaculares, cuando la sensación de profundidad es simplemente excelente y cuando, en fin, las cotas de adicción se van mucho más allá de la media. Sinceramente da verdadero placer jugar a un histórico que volverá a hacer historia.

El consolero enmascarado

E

so era "todo" lo que tenía que hacer: salvar de nuevo al planeta azul de las garras extremadamente malas de un señor con forma de Dragón que había usurpado el poder sin dar nada a cambio. Se le enviaron ultimátums en repetidas ocasiones e incluso se le ofreció una salida honrosa por la puerta de la Maestranza, pero su orgullo pudo más que él y ello me obligó a actuar. Al comprobar lo persuasivo de mis "argumentos", el caballero malvado no dudó en rechazar mi invitación de enfrentarnos cara a cara.

Y como supongo que tú tampoco rechazarás una partida de estas proporciones, te adelanto que te verás obligado a enfrentarte a una



endiablada jugabilidad de difícil escapatoria en un juego con Mamuts revividos por el paso del tiempo, ingenios malosos de imaginaria espectral y 12 fases de excelentes maneras que te llevará, por lo menos, tres años y medio acabar de cabo a rabo.

Ni te la pierdas ni pierdas la batalla que deberás librar contra las fuerzas del mal. Un cartucho super-recomendable de tiempo atrás que regresa al presente para divertirnos.

LAS PUNTUACIONES



SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: Superado el nivel 3, puedes sufrir lo tuyo

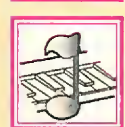
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 12



80



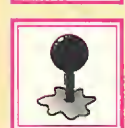
No parece una conversión



80



Demasiado adictivo. Ándate con ojo



88

87

HOBBY CONSOLAS

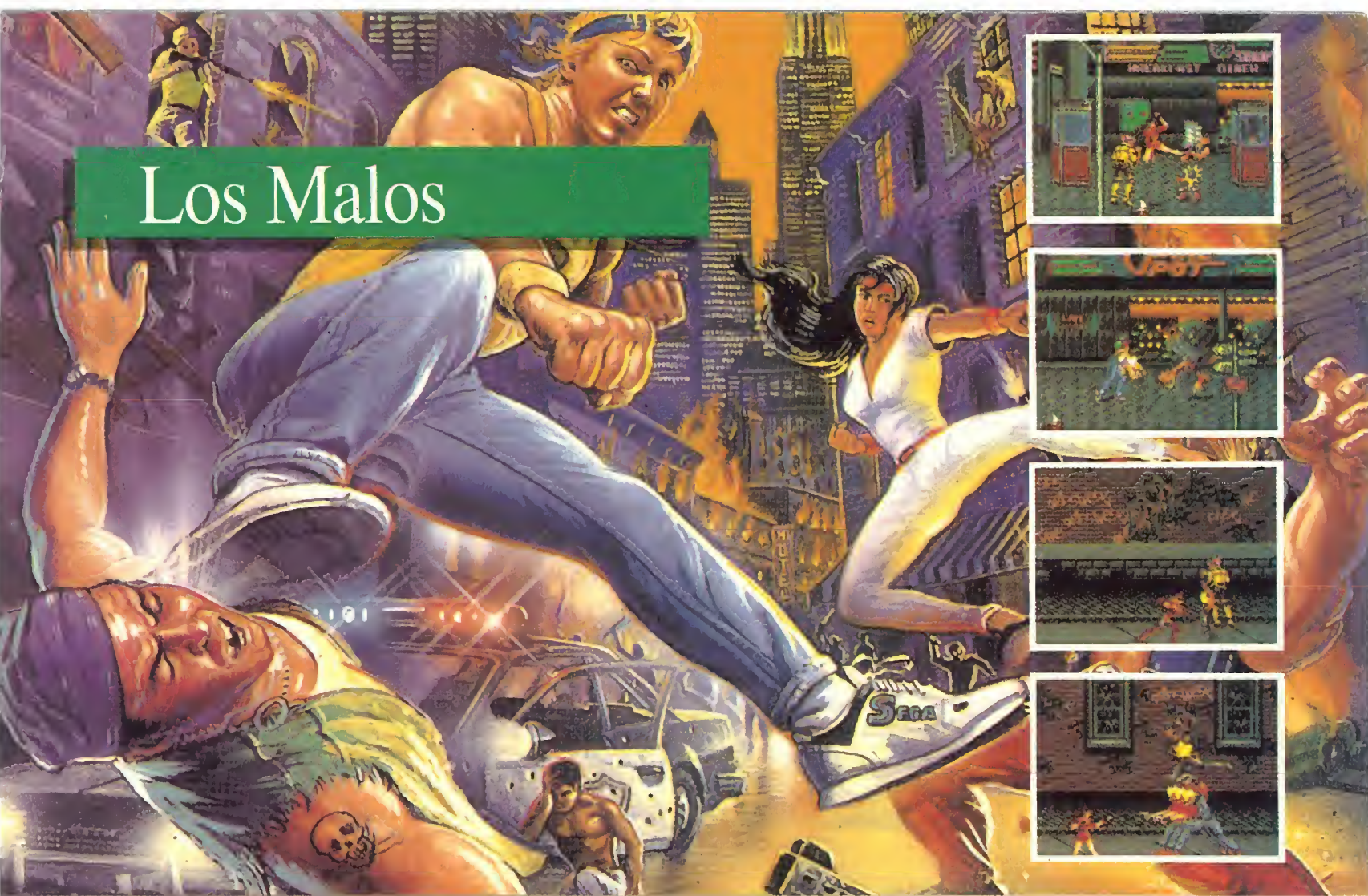
Brillante y único

Cual batalla interestelar de proporciones mastodónticas llega este viejo rockero de hábiles propulsores a uno de los mundos más malvados del universo Gear. EL Space Harrier, para deleite y disfrute de los portátiles, es una versión exclusiva de potentes grafiquetes, movimientos y sonidos que hacen de ella una conversión maquina de "alto standing" y cuyos resultados, en la cuestión jugátil, se materializarán en una adicción descomunal.

Brillante y único para que disfrutes a pierna suelta sin olvidarte de que, aparte de jugar con la Gear, tienes otras cosas que hacer en la vida. Todo tuyo.

J.L. "Skywalker"

Los Malos



Los Buenos



Consola 16 Bits MEGADRIVE



Consola Portátil Color GAME GEAR

Consola 8 Bits MASTER SYSTEM II



En "STREETS of RAGE", en "DICK TRACY", en "SHINOBI" o en cualquiera de los más de 150 juegos del catálogo.

Con las Vídeoconsolas SEGA descubrirás un buen instrumento para enfrentarte a los peores villanos de todos los tiempos.

Armas sofisticadas, técnicas secretas, e incluso magia... todo estará en tu mano para restablecer la ley y el orden en cada aventura.

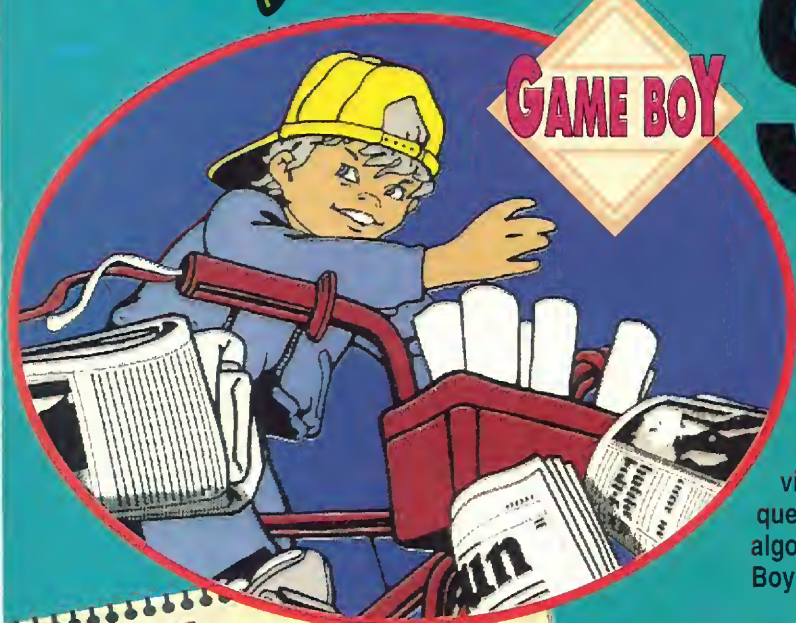
Juegos para triunfar sobre el mal; como corresponde a una marca líder en el mundo.

SEGA

Vive Una Aventura Segura

LO M A S **NUEVO** PAPERBOY

Al filo de los pedales



Se levantaba todas las mañanas con la sana intención de coger su bicicleta y encaminarse a su trabajo de repartidor de periódicos. Aquella mañana sintió algo raro, como si su bici no le respondiera, y el camino se le antojó infernal cuando los miles de perros, trabajadores, coches y monopatineros que pululaban por la calle no dudaban en avalanzarse una y otra vez contra él.

El resultado fue que varios lectores asiduos pidieron la baja y como consecuencia de ello le fue impuesto un número mínimo de suscripciones para aquella semana... si las mantenía no perdería el puesto de trabajo, si no, podía despedirse directamente.

Al día siguiente el joven inició de nuevo su andadura y volvió a sentir que él no guiaba su bicicleta. Asustado levantó la vista al cielo y entre las nubes vislumbró una joven figura que parecía estar manejando algo... ¿tal vez una Game Boy?...

HOBBY
CONSOLAS

Una conversión fallida

La esperada versión de Paperboy para Game Boy por fin ha caído en mis manos. Veamos... ¡Vaya!, las pantallas del juego parecen prometedoras. Bueno, empecemos a jugar a ver qué tal...

Unos gráficos simplemente aceptables... un control de la bici un tanto complicado... una música digna de teleserie venezolana... parece que lo que tanto prometía se ha quedado tan sólo en buenas intenciones.

No hace falta seguir, ya podemos hacernos una idea del juego: una conversión fallida, mal realizada y que ha ensombrecido el nombre de ese juego que tanto nos gustó en otras versiones. Una pena.

El consolero enmascarado



HOBBY
CONSOLAS

Adiós al mito

Para desencanto de los viejos jugadores e indiferencia de los recién llegados, llega Paperboy a nuestra Game Boy. Y es que el mito del joven repartidor ha sido derribado a base de gráficos sencillamente toscos, scrolls que se asemejan a cometas Halley's cualquiera o melodías dignas de épocas folklóricas. Es decir, un continuo desajuste que han sabido coronar con una jugabilidad espesa y primaria digna de puzzle geométrico al que después han aderezado con un lazito rosa.

Recomendado para neuronas desabastecidas con reflejos de piedra. Pudo ser y no lo fue, para daño de corazones nostálgicamente jugátiles.

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES



Arcade

MINDSCAPE

Nº jugadores: 1

Dificultad: Tan complicado como conducir de espaldas

Nº Continuaciones: 0

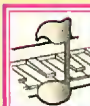
Nº de fases: 7 días



65



Nos hace recordar buenos tiempos



63



La escasa visibilidad por culpa de su borroso scroll



50

62

AHORA ES EL FUTURO SNK

Dos procesadores M68000 -12 MHz, y Z80A-4 MHz (sólo para sonido), varios *customs-chips* específicos: 3D, realidad virtual, sprites, video, etc..., *cache* 68 Kb., 65.536 colores (4096 on screen), 64 Kb. de Vram, 65.536 pixels, 380 sprites, 15 canales de sonido estéreo (*Sphero Symphony*), 7 sólo para sonidos digitalizados, cartuchos de hasta ¡330 megas! y los mismos juegos bit a bit que en las *coin-up*; dan forma al sistema NEO•GEO.

NEO•GEO le permite disfrutar de la alta calidad de los videojuegos, creados exclusivamente para las máquinas profesionales, en el TV de su hogar.

¡Ahora es el futuro!. ¡Disfrútelo!



4096 Colours Simultaneos mostrados a la vez	NEO-GEO 4096	
	SUPER FAMICOM	2.048
	NEC	241
380 Sprites Character Power	NEO-GEO 380	
	SUPER FAMICOM	128
	NEC	64
¡15 canales de sonido! 7 sólo para samples	NEO-GEO 15	
	SUPER FAMICOM	8
	NEC	6



VIDEOJUEGOS PROFESIONALES

TOP PLAYER'S GOLF	62 Mb.
MAGICIAN LORD	50 Mb.
RIDING HERO	46 Mb.
NINJA COMBAT	50 Mb.
THE SUPER SPY	55 Mb.
CYBERLIP	46 Mb.
PUZZLED	22 Mb.
NAM 1975	46 Mb.
LEAGUE BOWLING	26 Mb.
BLUE'S JOURNEY	50 Mb.
GHOST PILOTS	55 Mb.
SENGOKU	55 Mb.
ALPHA MISSION II	47 Mb.
KING OF MONSTERS	55 Mb.
CROSSED SWORDS	65 Mb.
EIGHT MAN	
BASEBALL 2020	

SERVICIOS EXCLUSIVOS NEO•GEO

NEO•GEO Card: Tarjeta de 2 Kb. para salvar la fase de hasta 27 juegos. Y reiniciar la partida bien en casa o en una coin-up MVS.

NEO•GEO Rental: Debido al alto valor de los cartuchos este sistema permite cambiar sus cartuchos por una módica cantidad.

NEO•GEO Courier: Transporte urgente exclusivo para cartuchos y consolas por toda España.

NEO•GEO Video: Video demo con todos los juegos. Solicítelo si está realmente interesado (1.000 pts. a descontar en su compra)

NEO•GEO Centros: Tiendas seleccionadas donde podrá encontrar el mejor servicio, y la atención más esmerada.

NEO•GEO Hot-Line: Es una línea directa sólo para atenderle. Tlf. (976) 39 49 41

Esta videoconsola sólo la encontrará en los centros NEO•GEO, autorizadas.

Solicite información en: LASP (Distribuidor exclusivo para España)

Alfonso I, 28 50003 ZARAGOZA

Tel. / Fax.- (976) 29 90 60

NEO•GEO, SUPERFAMICON, NEC son marcas registradas por sus propietarios

SUPER HIGH TECH GAME

NEO•GEO

LO M A S
NUEVO

TURBO SUB

**20.000
LEGUAS DE
BATALLA
SUBMARINA**

Si en mayores pretensiones que la de ser un héroe, nuestro amigo salió en busca de los malos culpables de que durante las dos últimas horas el mundo no pudiera ver, vía satélite, la telenovela dominical. Pero los planes de las hordas de maleantes extrarráqueos iban mucho más allá y pronto la conquista del planeta azul a través de sus mares fue un hecho.

Tras ello nuestro protagonista no tuvo más remedio que convertirse en paladín de la justicia y velar porque el orden del siglo XXVIII no fuera alterado. La única manera de reconquistar lo

perdido era atacando las bases submarinas de los extraterrestres mediante un potente submarino "made in Julio Verne".

Ábrete camino disparando, recogiendo gemas que te permitan aumentar tu arsenal o simplemente esquivas los grandes obstáculos que saldrán en tu busca.

En definitiva, diviértete.



HOBBY
CONSOLAS

**Sorpresa
con burbujas**

Desde las profundidades más profundas que podamos imaginar, nos llega esta aventura acuosa con burbujas de invasiones malas y tesoros desconocidos.

Atiborrado de manjares gráficos y sonidos melódicos, deberás internarte con este "batiscafo-game" en los inhóspitos mundos de las conquistas intercoralinas e intentar luchar contra una jugabilidad portentosamente marinera.

Otro ladrillo bien puesto por los señoritos de Atari en la casa común de su cada vez más sorprendente portatitera Lynx.

Exprimiblemente adictivo.

J.L. "Skywalker"



HOBBY
CONSOLAS

**Sumérgete
en la diversión**

A mi edad y con estas consolas tan pequeñas. Mi madre no me ha visto dar caña a la máquina, cuando se acerque a verme lo máximo que podrá hacer es preguntarme si tengo el último cartucho para el Lynx.

Sorprendido le preguntaré si habla del Turbo Sub, y ella me contará de uno de un submarino que es atacado sobre y bajo el mar, que si en el fondo hay mil peligros en forma de torres esquivables y estrellas pulgosas... pero yo no la haré ningún caso y sólo pensaré en el indescriptible efecto que realiza mi nave para subir a la superficie y sumergirse, en el realismo conseguido con la rutina de acercamiento de objetos, en los colores y en el «nubloso» cielo que se incorpora.

Giancarlo Vialli



LAS PUNTUACIONES



Arcade

ATARI

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: Si el mar de por sí ya es peligroso...

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: Ni idea



85



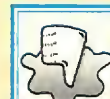
87



86



La suavidad de movimientos y la entrada y salida del vehículo en el mar.



Se hace, a la larga, muy repetitivo

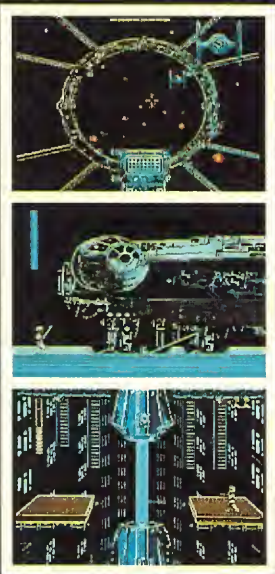
86



UNA FUERZA SUPERIOR EN TU PANTALLA

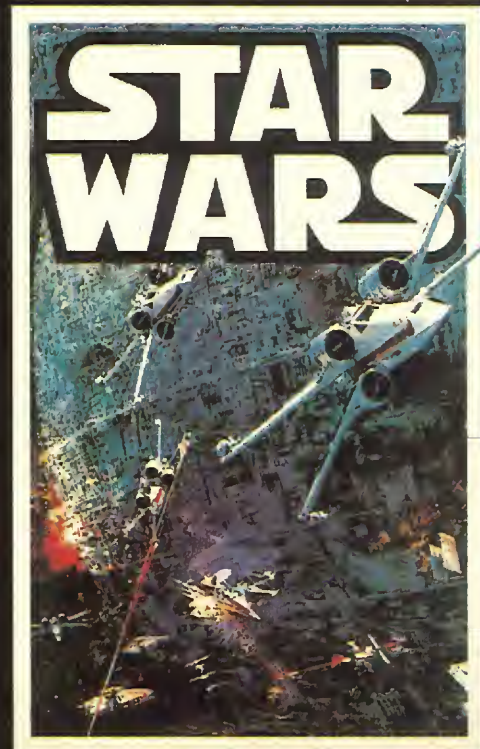
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®

Un combate espacial lleno de acción donde
podrás controlar a Luke Skywalker, a Han Solo
y a la Princesa Leia. Piloto el Halcón Milenario,
destruye la Estrella de la Muerte y salva a la
Alianza Rebelde de Darth Vader.
Darth Vader está preparado, ¿y tú?



JVC / LUCASFILM GAMES.™

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®



MEGA CONCURSO HOBBY

CONSOLAS

Esto no hay
quién lo
pare.

Seguimos
repartiendo más
y más Game
Boy... ¡y las que
nos quedan por
regalar todavía.
Bueno, vale, ya
sabemos que no
queréis perder
más tiempo y
que estáis
absolutamente
impacientes por
conocer los
nombres de los
ganadores del
sorteo del mes
de octubre.

Pues nada, nada,
id directamente a
las últimas
páginas de la
revista y allí
encontraréis la
relación de
afortunados.

Y si no estáis en
la lista, no os
preocupéis,
porque todavía
os quedan
muchísimas
oportunidades de
haceros con una
de estas
magníficas
consolas
portátiles.
Enhorabuena a
los primeros
ganadores y
mucho suerte
para el resto de
concurstantes.

iii Regalamos 1.000 GAME BOY!!!



Figura 1

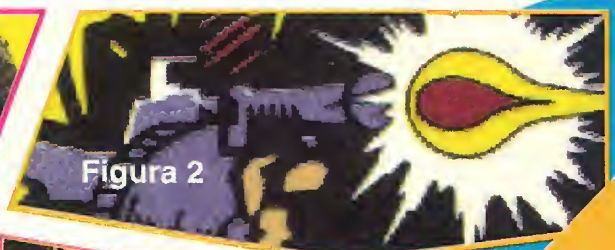


Figura 2



Figura 3

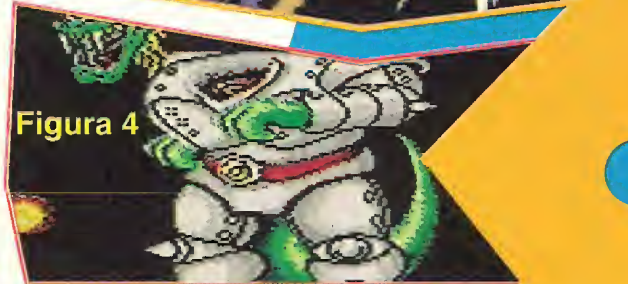


Figura 4

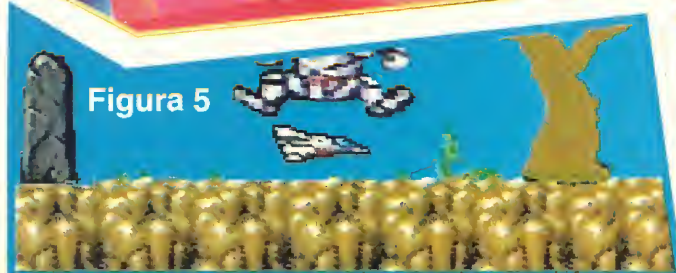


Figura 5



Figura 6

¡Juega con nosotros y consigue una magnífica consola como ésta!



B A S E S

El concurso está dividido en 6 fases, completamente independientes entre sí, que están teniendo lugar durante los meses de octubre, noviembre, diciembre, enero, febrero y marzo.

- En la presente fase del concurso, correspondiente al mes de diciembre se sortearán ante notario 150 Game Boy.
- Las cartas deberán llevar

fecha de matasellos **anterior** al día 1 de Enero de 1992.

-El sorteo correspondiente a este mes de diciembre se efectuará ante notario el día 9 de enero de 1992 y la relación de ganadores se dará a conocer en el número 5 de Hobby Consolas (mes de febrero).

-La participación en este sorteo implica la aceptación de sus bases.

-Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores y el notario que dará fe de ello.

Agudiza tu vista y encuentra estos seis fragmentos que hemos sacado de otras páginas de la revista.

¿Qué hay que hacer?

Seguro que ya conoces el mecanismo de este concurso, pero para que no digas, te lo repetimos otra vez.

Junto a estas líneas te ofrecemos 6 pequeños fragmentos que hemos recortado de otras tantas páginas de esta revista.

Lo único que tienes que hacer es reconocer estos recortes e indicarnos de qué páginas los hemos sacado. ¿Fácil, no?.

Cuando lo hayas averiguado, rellena el cupón con las soluciones, recórtalo y envíalo a:

HOBBY PRESS, S.A.

HOBBY CONSOLAS

Apartado de correos 400.
28100 Alcobendas, MADRID

Y no olvides indicar en una esquina del sobre:

MEGA CONCURSO

Mes de DICIEMBRE

Envíanos ahora mismo este cupón y... ¡suerte!

Es imprescindible que enviéis el sobre con el cupón, y sólo con el cupón, al apartado de correos indicado arriba.

NO VALEN FOTOCOPIAS

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

3

HOBBY
CONSOLAS

Figura 1 ➔ Página _____

Figura 2 ➔ Página _____

Figura 3 ➔ Página _____

Figura 4 ➔ Página _____

Figura 5 ➔ Página _____

Figura 6 ➔ Página _____

Nombre y Apellidos _____

Domicilio _____

Localidad _____

Código Postal _____

Teléfono _____

Provincia _____

Edad _____

Modelo de consola que tienes _____

Si piensas comprarte otra o aún no tienes ninguna, indica cuál te gustaría tener _____

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™

LOS VIDEOJUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO.

**¿PUEDES RES
TANTA DIVER**

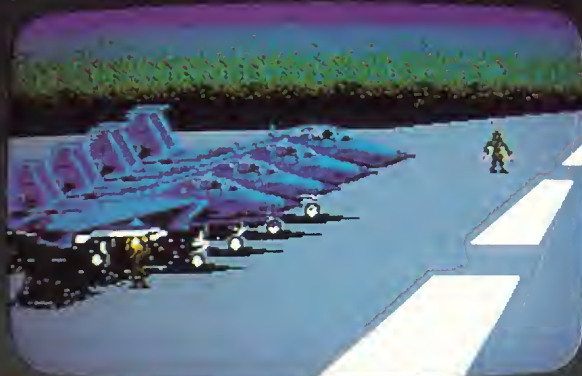


SISTIR RSION?



SUPER MARIO BROS™ (AVENTURAS)

KUNG FU (ACCION)



AIRWOLF™ (ACCION)



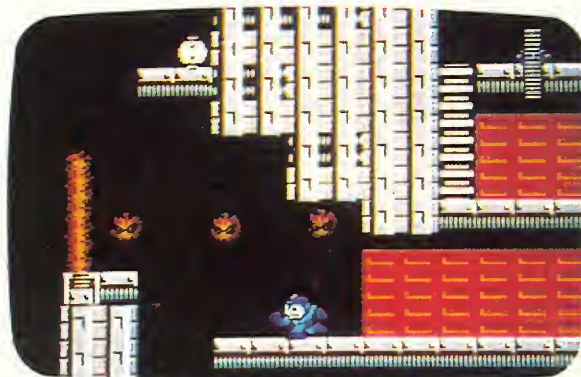
BLUE SHADOW™ (AVENTURAS)



SUPER MARIO BROS II™ (AVENTURAS)



ADVENTURE OF LINK ZELDA II™ (AVENTURAS)



MEGAMAN II™ (ACCION)

RYGAR™ (AVENTURAS)

SPACO, S.A.

Distribuidor exclusivo para España

Tels.: 541 84 70 - 542 71 19

541 32 74

LASERS & PHASERS

World Cup

Para que no te quedes en fuera de juego y por si no pasas de las primeras eliminatorias, aquí tienes una argucia carroñera clavejeada.

Eliminatoria:

Segunda: 224
Tercera: 033
Cuarta: 530
Quinta: 363

Sexta: 172
Séptima: 429
Octava: 561
Novena: 513
Décima: 971
Semifinales: 086
Final: 016

A continuación de estos códigos deberéis poner el de la selección con la que queráis participar y éstos son:

Ingllaterra: 45
USA: 31
Camerún: 54
Alemania: 13
URSS: 17
Francia: 26
Italia: 33
España: 38
Holanda: 41
Brasil: 51
Japón: 59
Méjico: 72
Argentina: 62

GAME BOY



Battle of Olympus



Los parajes bucólicos de la antigua Grecia desfilan ante nosotros a modo de bellas estampas clásicas. Todo está tranquilo y apacible. La bella Helena ha sido convertida en piedra. ¡Orfeo, qué

haces ahí parado! Hombre, mete este password en tu Nintendo y por arte de birli y birloque te plantarás en el último round, nivel o

como se te antoje llamarlo.
zJzFDZTHaJtdOMKHSja1kSX!o
Por fin váis a poder liberar a Helena.



My Hero

A l final de la primera pantalla aparecen unos "fieros bulldogs". Mátales con la patada baja dejando vivo al último, saltatelo y dale una patada por detrás. En ese momento el chucho se convertirá en una vida.

Antonio Rosa Hernández
(Murcia)



Punch-Out

P uñetazos a parte, imagino que tu progresión en este game habrá sido lenta.

Así, por gracia del gran Mario, te traemos unas clavejas que te van a permitir luchar contra cualquiera de los pugilillos que participan en el mundial.

Primer combate

Don Flamenco 005 737 5423
Piston Honda 667 833 7533
Super Macho Man 237 210 7938
Mr. Dream 007 373 5963

Segundo combate

647 993 3534

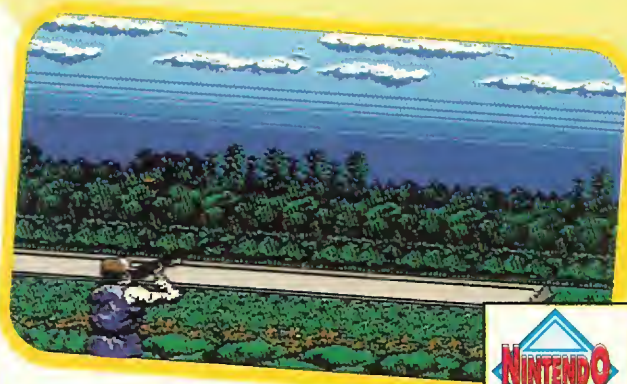


Arnold Palmer Tournament Golf

Más trucos para este juego de golferas costumbres y que, bajo la apariencia de una clave, esconde la posibilidad de llegar hasta la segunda jornada del campeonato con 372000 \$.

F1fp 5+D3 CCEE -08D KXIg
TC6e GJIQ NJEQ RFXC

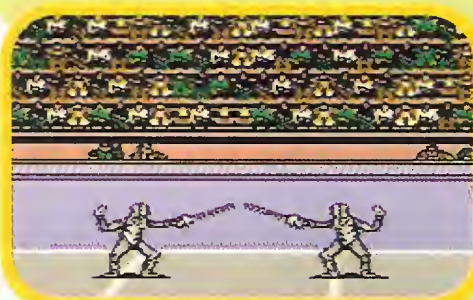




Track and Field II

Cercano el año olímpico y las marcas a batir, os traemos, sin saber a ciencia cierta los equipos que participarán, unas claves altas, rápidas y fuertes para competir en el último día con la selección que deseéis.

2M1SPZJWS	Unión Soviética
54HLPJHNI	Estados Unidos
5ZHDPZJ2S	Francia
DAVYYHJTS	Alemania
YAWWWHJ4S	Gran Bretaña
3QWIWJJIS	Korea
EECYWHJGS	China
WAIYWHJLI	Canadá
3QYGPJJFL	Kenia
LKWTWHJPS	Japón



Wonder Boy III

Alguno de vosotros se va a quedar alucinado con este magnífico truquito. Si seleccionáis "continue" y ponéis este password, apareceréis directamente en la ciudad convertido en Hombre Pájaro:

WO(o 0)5T 5D1 VKJN TTJ

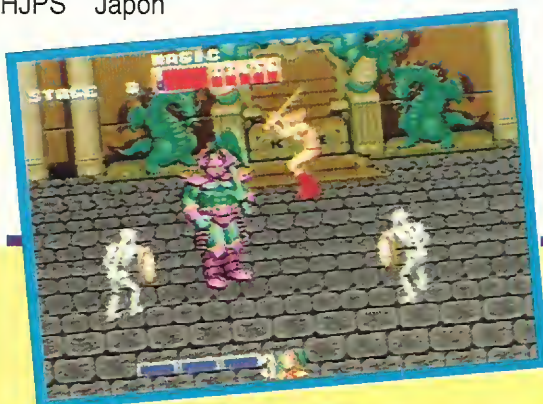
ANTONIO MARTINEZ (BARCELONA)



John Madden American Football

Si en la necesidad de saltar al campo, y mucho menos jugar ninguna de las fases preliminares, os encontraréis cuando introduzcáis alguna de estas claves que os permitirán jugar directamente la final.

0632531	Atlanta-New England
0532321	Minnesota-Denver
0432121	San Francisco-New England



Golden Axe

Encontrado hace escasas fechas en unas excavaciones Vikingas al norte de Groenlandia nos ha llegado este truco que te permitirá, cual mágica alfombra, iniciar el juego en cualquiera de sus ocho fases. Para conseguirlo debéis ir a la pantalla de selección del guerrero, pulsar abajo/izquierda, el botón B y Start. En ese momento aparecerá un número en la esquina superior izquierda de la pantalla. Moviendo arriba o abajo seleccionareis el "stage".



Dick Tracy

Es bien conocido el aburrimiento que supone el tener que repetir una y otra vez los mismos pasos después de que se te acaban las continuaciones.

Por ello os damos, sin pedir nada a cambio, el elixir que os sacará de esta situación repetitiva situación:

- Caso 2: 207-119-060
- Caso 3: 164-003-201
- Caso 4: 036-224-136
- Caso 5: 007-215-047



LASERS & PHASERS

Castlevania II: Simon's Quest

Dracula no se dejará atrapar tan fácilmente, ni tampoco cada uno de los cinco elementos que has de recolectar para finalizar con éxito tu misión. Aquí te llega un empujoncito terrorífico en forma de claves para que el viaje se te haga menos costoso.

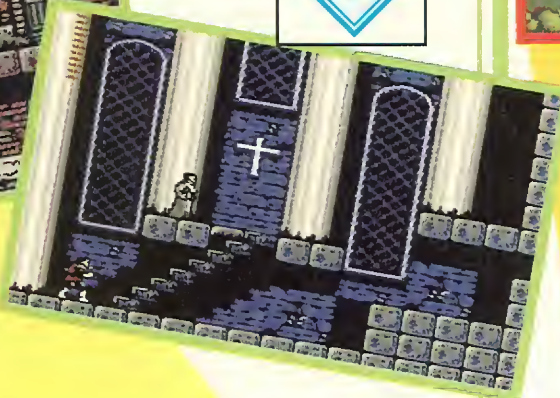
Para comenzar con la Costilla y el Corazón: FPIT OXSF 7JVY SYZO. Para comenzar con la Costilla, el Corazón y el Ojo: TI3Y PZD0 Y48V 5KR1. Para comenzar con la Costilla, el Corazón, el Ojo y el Colmillo: FP2T OYSF 5ZVY S0ZO



Cyberball

A modo de segunda entrega, aquí tenéis más claves para jugar en cualquiera de las semanas que componen el campeonato al mando de Los Angeles Assassins.

- | | | |
|----------------------|-----------------------|---------------------|
| 2.....6BBB BBLV BFTV | 7.....6KBB B7IV BIFYX | 12...67BB B8KI BF6X |
| 3.....6VBB BBXX BFPV | 8.....6MBB BBOX BFCX | 13...64BB B5GS IFDI |
| 4.....6XBB B7VI BFJX | 9.....6OBB B8CI BFTI | 14...6RBB B5OS IFII |
| 5.....6IBB BBNV BFMX | 10...6FBB BLVI BFOX | 15...6TBB B5PS IF7I |
| 6.....6LBB B7OX BF4X | 11...6CBB BLIS IFMI | 16...68BB B5PS IF7I |



Wonder Boy

¿A que no sabes que si en la pantalla de presentación pulsas Abajo y Start puedes elegir el nivel y área en la que comenzar la partida?. Pues ya lo sabes.

Pablo Villacañas Uclés (Sagunto)



Robocop

A partir de hoy, tu continuidad en el cuerpo de Robotijos de Detroit se hará permanente gracias a este mitad-truco mitad-robot: todo consolero, con el que podrás continuar infinitamente. Para ello deberás pulsar los botones A, B, Start y Select a la vez, cuando ya no te queden ni vidas ni continuaciones.

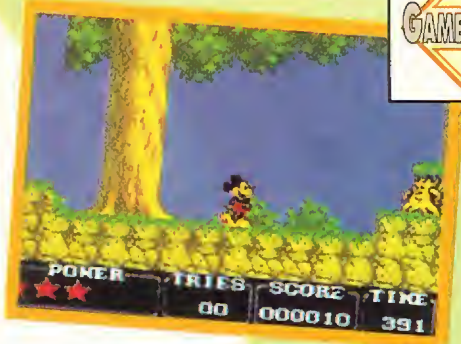
¡¡Ala !!, a impartir el orden.



Captain Skyhawk

Ya no se nos puede resistir el malo maloso. Cuando se ha enterado del truco que os hemos conseguido, ha huído como una rata, dejando a sus tropas indefensas. Esta argucia no es, ni más ni menos, que la ansiada invencibilidad. Toma nota. Has de pulsar Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda y Arriba en la pantalla de las letras que caen. Más fácil que comerse un huevo

Mickey Mouse



¿Que tienes problemas con los enemigos final de fase?. Escucha. El primero es el más fácil y has de dispararle, cuando está a punto de lanzarte las semillas, cuatro veces. El segundo es quizá de los más difíciles, pero existe un truco. Cuando salte quédate al final de la pantalla y dispárale con mucha rapidez.

El tercero basta con ir cogiendo los bloques que tira y después lanzárselos.

El cuarto y último es simple y sólo has de saltar sobre las letras que él te lanza y al mismo tiempo dispararle.

Pedro José Villar (Alicante)

Tetris

GAME BOY



Si quieres que las fichas caigan igual de deprisa en el nivel 0 que en el 9 no tienes más que pulsar, en el menú de presentación, Start y Abajo. Si en ese momento aparece un corazón al lado del número de nivel, el truco habrá funcionado.

Angel Agudo Vázquez
(Madrid)



Desafío Total



Difícil donde los haya, con éste truco intentaremos que las cosas te sean un poco más fáciles. Sólo tienes que ir al cine, esperar a que los títulos de crédito se terminen y tu marcador mostrará una apetecible "life" extra. Curioso ¿ no?.

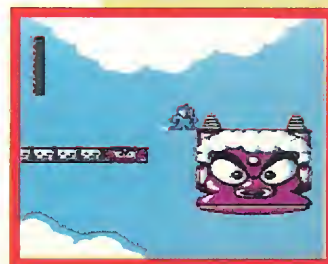
Daniel García

Mega Man 2

Dedicado a los que no han conseguido grandes hazañas y desean, para bien o para mal, llegar más allá del mítico "START GAME" sin necesidad de quebrarse la cabeza. Si queréis deshaceros de algún villano en particular no tenéis más que teclear...

Flash Man:	A2, C1, C2, C4, C5, D3, E1, E2, E3
Wood Man:	A2, C2, C4, C5, D3, D4, E1, E2, E3
Air Man:	A2, C2, C4, C5, D4, E1, E2, E3, E4
Metal Man:	A4, B1, B3, C4, D1, D2, E1, E3, E5
Bubble Man:	A4, B1, B3, C4, D2, D4, E1, E3, E5
Crash Man:	A4, B1, B3, C4, D2, D3, D4, E1, E3
Heat Man:	A1, B2, C1, C4, C5, D1, D3, E3, E5
Quick Man:	A2, B1, B3, B5, C2, D1, D2, D4, E4

Si por el contrario vuestro anhelo es comenzar la jugada con todos los malos fuera de combate, debéis introducir:
A1, B2, B4, C1,
D1, D3, E3, E5



Bubble Bobble

Si queréis darle más emoción a este burbujero cartucho, no tenéis más que introducir la clave KGBJ y podréis jugar en la pantalla que queráis. Todo un lujo, ¿verdad?.

Dennis de los Ríos
(Málaga)



Transbot



Aquí llega el ansiado truco que permitirá que te termines el juego en un abrir y cerrar de balas.

Antes de encender tu consola pulsa los dos botones a la vez y el mando hacia adelante durante unos segundos. Después enciende la consola y aparecerá en pantalla un menú de opciones que has de poner, todas, en OFF. A partir de ese instante tendrás vidas infinitas.

José María



LASERS & PHASERS

Gauntlet



Si queréis comenzar en una fase más avanzada, no tenéis más que atendernos con entusiasmo. Una vez inicializada la Lynx, pulsad el comienzo del juego y elegid jugador. Cuando vuestro personaje aparezca en el nivel 1 no pulséis ninguna tecla.

Ahora pulsad Option 1. Si lo hacéis una vez, apareceréis en el nivel 5, si lo hacéis dos en el 10, tres en el 15, cuatro en el 20 y cinco para volver de nuevo al primer nivel.



GAME BOY



Golf

Imagino que en alguna ocasión tu lanzamiento se habrá desviado algo más de lo previsto y con ello has mandado al garete las posibilidades, cuando menos, que tenías de conseguir el par. Por ello te ordeno que una vez fallado el tiro, o si no te encuentras satisfecho con él, corras a los botones y pulses simultáneamente A, B, Start y Select. En ese preciso instante, y por arte de memoria mágica, el defectuoso intento se anulará y retrocederás hasta el momento anterior al lanzamiento.

Erik Martín (Madrid)



Psychic World

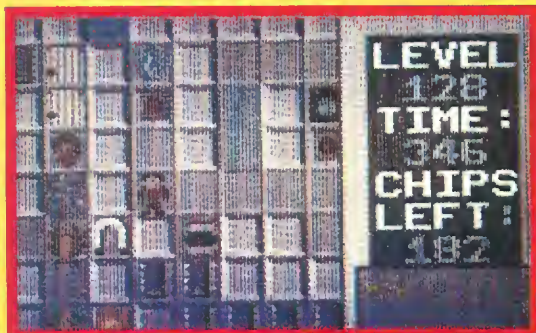


Otro truquillo para la Game Gear, esta vez para el trepidante Psychic World. Con sólo pulsar la diagonal arriba-izquierda y los dos botones de disparo a un tiempo, tendréis acceso directo a un singular y valioso menú.

Os encontraréis con un test de sonido, en el que podréis escuchar todas las melodías y sonidos del juego, y con la posibilidad de elegir el nivel que os dé la gana. Mas emoción imposible.



Chip's Challenge



Tomad estas contraseñas y usadlas inteligentemente para adentraros en los avanzados mundos de este cartuchillo glotón. Son todas las que están, aunque no están todas las que son, pero pronto las tendréis en estas vuestras páginas consolátiles.

Nivel:

4.....YMCJ
5.....TQKB
6.....WNLP
7.....FXQO
8.....NHAG
9.....KCRE
10.....VUWS
11.....CNPE
12.....WVHT
13.....OCKS
14.....BTDY
15.....COZQ

16....SKKK
17....AJMG
18....HMJL
19....MRHR
20....KGFP
21....UGRW
22....WZIN
23....HUV
24....UNIZ
25....PQGU
26....YVYJ
27....IJJZ
28....UJDD

29....QGOL
30....BQZP
31....RYMS
32....PEFS
33....BQSN
34....NQFI
35....VATM
36....NXIS
37....VQNK
38....BIFA
39....ICXY
40....YWFH
41....GQWD

Gremlins 2

¡¡ Hola amigos consoleros!! Aquí os envío un Lasers & Phasers para los colegas Nintenderos de la New Batch, es decir, del Gremlins 2. Con él podréis elegir el nivel de inicio de vuestras monstruosas andaduras.

1-1 GBQK 1-2 BVKF 2-1 DXNH 2-2 CGMW 3-1 NJTD
3-2 ZFPJ 4-1 SHMC 4-2 VLBB 5-1 NXRD

Enma Martínez Valebona
(Alicante)





James Pond

Conseguir llegar a niveles superiores en este acuático juego de Chris Sorrell es bastante complicadillo y trabajoso. Pero con este truco super impresionante y sencillo de realizar podéis plantaros en el nivel 6 o en el 11 directamente.

Tan sólo tenéis que rescatar a todos los cangrejos de la primera misión, y después dirigiros al extremo izquierdo del mapeado. A la izquierda de la primera tubería hay una pequeña plataforma rocosa, situaros sobre ella y pulsad Abajo, ¡Ya estáis en el nivel 6! Si preferís viajar al nivel 11, subid al montículo que está en el mismo nivel del agua y

pulsad también Abajo.

Con este truquillo no tenéis excusa para terminar el juego.



Double Dragon II

Te traemos la solución a los problemas que puedas tener en la fase del helicóptero. Si la puerta se abre no tienes más que pulsar la tecla de Start y esperar tres segundos. Vuelve al juego y la trampilla estará cerrada.

Antonio Javier Arroyo Sánchez (Cáceres)

Tuggy

Discount Co.

¡¡Gran Oferta de accesorios para el Game Boy!!

Venta por correo

Pedidos al teléfono (93) 205-5408

o bien por carta al Apartado Postal 30038

08080 Barcelona.

Funda2.500 Pts.

Organizador con asa.....2.095

CARRY CASE

Funda para Juegos.....1.500 Pts.

Nuevos Productos para el Game Gear

Funda Game Gear.....3.995

Maletín Attaché Game Gear.....3.995

Y además GRAN LANZAMIENTO.

Master Gear Converter.....7.700

Permite jugar los juegos del SEGA MASTER SYSTEM en el GAME GEAR.

Luz2.095 Pts

Nuevos Productos para Game Boy

Nuby Game Light PLUS.....3.700

Kit de Limpieza.....1.400

Conector al Coche.....1.700

Cargador de Pilas.....3.800

Alimentador corriente.....1.595

Lupa.....1.700 Pts.

Holster.....1.600 Pts.

Amplificador.....2.600 Pts.

Maletín Attaché.....3.000

El imperio

Nintendo®



invade USA

Olvídate de todo cuanto hayas oído antes. La Tierra del Nunca Jamás no existe. Ríete de los Reyes Magos y Papá Noel, ¡ja!. Hoy en Estados Unidos sólo existe un lugar donde se pueden comprar todas las ilusiones: el mundo de Nintendo.

Para conseguir crear un imperio de estas características se necesita poner en marcha una invasión de licencias y derechos muchísimo mayor de la que tu imaginación puede llegar a alcanzar.

Pero vayamos poco a poco para tratar de entender el auténtico significado de la palabra Nintendo.

Los Estados Unidos es un inmenso lugar donde tienen cabida una gran variedad de productos de todo tipo.


Tenemos cajas de cereales, juguetes, libros, puzzles, pistolas de agua... Pues bien, si sales a la calle te encontrarás con que, sencillamente, cada cosa a la que puedas señalar se ha convertido en parte del Mundo de Nintendo.

DINERO CAÍDO DEL CIELO

No se trata (exactamente) de una invasión del espacio, pero hay demasiados productos basados en personajes de Nintendo, lo que puede llegar a resultar asfixiante.

Esto a su vez implica que la propia Nintendo en sí misma resulta ser un negocio de impresionantes proporciones. La gran "N" ha conseguido llegar a un punto en el que todo lo que tiene que hacer es ceder los derechos de alguno de sus



 ¿Una partidita de pin-ball? Allí está Super Mario dispuesto a acompañarte. En cualquier lugar que se te ocurra que puede haber un Mario, no lo dudes, lo encontrarás.

personajes y sentarse a esperar a que el dinero empiece a llover del cielo.

LOS KIOSKOS NINTENDO

Empezamos con el punto más peligroso de todo, los kioscos Nintendo de libre establecimiento.

Inocentemente situados dentro del departamento de juguetería de cualquier comercio, están pensados para llamar la atención combinando un brillante colorido junto a una extensa gama de atractivos artículos a los que ningún niño podría resistirse: una fiera de acero y cristal al acecho.

TAMBIÉN EN CASA

¿Celebras una fiesta de cumpleaños? Hazte con una tarjeta de felicitación de un personaje de Nintendo y luego ve por los típicos accesorios para fiestas: sombreros, platos, decorados... ¡ah, y acuerdate de los globos de helio! Todo ello con la imagen de Mario impresa, por supuesto.

Y no podemos olvidarnos de los juguetes. En primer lugar están los juegos "hand held" de pantalla de cristal líquido, que nos invitan a vivir aventuras con personajes que van desde Super Mario a Los Simpsons, pasando por Narc, Double Dragon y un laaaargo etcétera de títulos.

Algunos hablan, otros emiten sonidos... todos necesitan y devoran pilas.

Descuida, no hay pilas de Nintendo todavía, pero dáslas un poco de tiempo y las tendrás allí donde



En todo buen comercio que se precie no puede faltar uno (o cien) estands de dedicación exclusiva a los productos Nintendo.

Las tarjetas de felicitación también son unos de los productos más populares entre los niños americanos.



las necesites.

Mientras tanto hay disponibles pelotas saltarinas con la imagen de la Princesa, juegos de tablero, cantimploras, porta-refrescos, máquinas pinball con efectos de voz y sonido... Sólo tienes que rascarte el bolsillo y te harás con ellos.

¡AL AGUA MARIO!

Con la llegada del verano, los complementos de baño es otra área en la que podemos encontrar a Mario y sus amigos.

Toallas de baño, por supuesto, y los apreciadísimos cubos y palas para jugar en la arena.

Pero lo que va hacer alucinar tu cerebro son los trajes de baño para chicas/os.

Afortunadamente, están dirigidos a edades comprendidas entre los 5 y los 10 años: se hace difícil imaginar a un chico que se precie deseando exhibirse en la piscina embutido en unas bermudas con la cara de Mario sonriéndole al mundo.

IMPOSIBLE SALIR DE SUS REDES

Intentar escapar de los personajes de Nintendo es un poco como tratar de eludir el aire que respiramos, al menos aquí en los Estados Unidos.

La mayoría de almacenes tienen videos comerciales en funcionamiento que reclaman a gritos tu atención, o posters y anuncios impresos que redundan en la promoción de uno u otro juego. Incluso las tiendas de video (que hacen un gran negocio aquí en New York) normalmente tienen una amplia gama de juegos Nintendo para alquilar (a pesar de que la gran "N" no ve con buenos ojos la idea).

¿Y qué podemos decir de la televisión?. En antena desde hace ya tres años -terriblemente mal elaborado tanto en contenido como en animación-, está Super Mario.

El primer año se emitieron unos dibujos animados de inspiración japonesa presentados por un bobo que debería haberse dedicado a presentar la información del tiempo en el primer noticiario de la mañana.

Más tarde el canal trató de avivar las cosas de manera ingeniosa e introdujo algunos elementos tratando de animar el programa entre medias de los dibujos animados. Eso tampoco funcionó.

La última vez que vimos el show, dos raperos hacían las presentaciones cantando. "No coments".



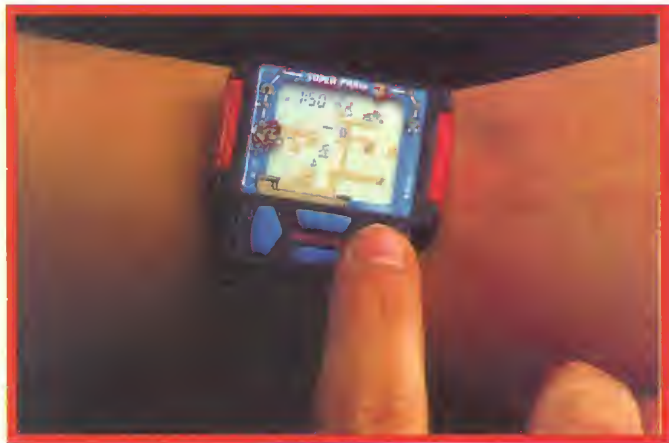
Pelotas saltarinas, cantimploras, puzzles, galletas, cepillos de dientes, relojes... nada escapa al poder de atracción de la gran "N".

LO MEJOR ESTÁ POR LLEGAR

Algo que podrá resultar mucho mejor lo veremos en la temporada televisa del próximo año.

El programa incluirá juegos y concursos sobre el tema de los videojuegos en general. Curiosamente, no será patrocinado por Nintendo, que parece haber perdido su toque especial para satisfacer a todo el mundo que tenga algo que ver con la compañía.

La razón principal es que Nintendo odia ver que se menciona algo referente a sus productos cuando otras compañías de juegos están cerca. La gran "N" intentó durante años que las revistas de videojuegos americanas rechazaran los anuncios de sus rivales. Esto no funcionó, pero estuvieron muy cerca en más de una ocasión de con-



seguir su propósito.

Parte de su razonamiento estriba en la creencia de que su propia revista de juegos no debería tener competidores.

EL TEMA DE LAS LIBRERÍAS

Adentrémonos en una librería, ¿no creerías que este sector iba a quedarse inmune?.

Además de los numerosos manuales, guías de estrategia, consejos y trucos, hay una completísima línea de revistas basadas en productos Nintendo.

Publicadas por numerosos editores, algunas veces las ilustraciones quedan restringidas en beneficio del texto, siendo estos libros sencillas lecturas que perpetúan la tierra Nintendo. Tenemos aventuras de acción, ciencia ficción, incluso temas románticos. No importa el tema, siempre podrás vender un libro de Nintendo a alguien.

Un escritor me contó que toda una serie de pautas concernientes a la tipología de los personajes debe ser escrupulosamente seguidas. La imagen lo es todo.

Echemos una ojeada a las tiendas de comics. Una compañía, Valiant, sólo produce libros de comics relacionados con Nintendo, basa-

Arriba podemos ver uno de los más curiosos productos de Nintendo: ¡relojes jugables de Super Mario 3!

• • • • •
Nintendo amenaza con extender sus redes por todo el mundo. Nadie está a salvo de la invasión.
• • • • •

Los más golosos también pueden colmar sus ansias nintederas: pastelillos con la imagen de Mario.

dos únicamente en personajes oficiales y con nombres tan ilustres como Game Boy Adventures y Super Mario. Simple y estúpido, pero no te burles, venden extraordinariamente bien.

JOYERÍA VARIADA

Los relojes son por sí mismos una historia a parte. Por supuesto están los baratos LCD que muestran una imagen litografiada de un juego, pero también hay ediciones limitadas hechas por Citizen y otras prestigiosas marcas.

Hay uno de Mario que incluye una correa de piel de serpiente, y del lado de la chapa, en relieve y realizado en oro, adivina qué cara podemos encontrar allí.

El tema de la "joyería" se completa con anillos de plástico con personajes que te guiñan los ojos o un medallón de regalo con un diamante incrustado.

El cuarto de baño tampoco es lugar para esconderse de Nintendo.

No con un cepillo de dientes eléctrico de Mario en 3D, jabón Mario, desodorante, aceites de baño... vete cogiendo la onda.

Lo único que todavía no hemos encontrado es papel higiénico, pero sí tiritas, al igual que champús y muñecos Nintendo de plástico para jugar en la bañera. Todo por supuesto no tóxico, pero mortalmente innecesario.

MARIOS PARA COMER

Las chucherías también forman parte de la lista. Ya hemos mencionado las barritas de dulce, ¿pero qué me decís de los tres tipos de galletas que son literalmente saqueadas de las estanterías?.

Unas adoptan la forma de ciertos

personajes, otras están rellenas de una receta hecha con huevo, y el tercer tipo se hornean en el microondas resultando en Marios de chocolate. Mísero pesar.

No hay refrescos de cola con el nombre de Mario, pero el año pasado se hicieron en establecimientos tipo Mc Donalds, promociones asociando a personajes Nintendo con la marca Pepsi Cola.

Para los más jovencitos, con edades comprendidas entre los 2 y los 5 años, están las figuritas de fruta. Y lo más aterrador es un pastel de helado de chocolate con una reproducción exacta de una escena de Super Mario 3 (buena crema de huevo también). Todo esto sin tener en cuenta el gran número de pastelerías que hacen artículos para cumpleaños y otros acontecimientos especiales.

NADIE ESTÁ A SALVO

Otros países están comenzando a someterse al influjo masivo del Mundo de Nintendo.

Con el final de la guerra fría, y el florecimiento de las democracias, se podría pensar que el mundo está más cerca de sentirse seguro de la horrible opresión y el temor a la gente malvada. Pero nadie sabe que arrastrándose en silencio, el terror de Nintendo está preparado para caer sobre ellos.

Marshal M. Rosenthal

Nota del autor: Marshal M. Rosenthal es especialista en el campo del entretenimiento electrónico. Admite abiertamente tener montones de material relacionado con Nintendo adornando su estudio de New York.



NUBY FOR NINTENDO'S
GAME BOY™



Lupa para ver la pantalla de tu Game Boy 2 veces más grande



Funda para llevar el Game Boy contigo



GAME LIGHT *Plus*

Y tambien....

- * Cargador de pilas.
- * Conector de coche.
- * Maletín Attaché..
- * Kit de Limpieza.
- * Adaptador corriente.
- * y muchos más.

Ponlos en tu Game Boy y verás lo
que es bueno !!

LUZ para jugar al Game Boy por la noche !!!



!! POR FIN !!

Llega **NUBY**

Accesorios para el Game Boy

La gama más completa

Aprobados Oficialmente por Nintendo

PC
CORPORATE

Distribuido en Exclusiva por
Enrique Gimenez 4 - 08034 Barcelona
Tel. 93-280-5666 Fax. 93-280-0959



Holster



Amplificador para oír de verdad el sonido de tu Game Boy



¿Qué tal estáis, consolegas?. Supongo que pasándolo en grande con la cantidad de juegos interesantes que están saliendo últimamente para todas las consolas. ¡Esto está que arde!. Y como me imagino que con tantas novedades os estarán surgiendo muchas dudas, os recuerdo que estoy aquí para que me enviéis vuestras cartas y ayudaros a solucionar todos vuestros problemas.

Pero atentos, porque este mes cambio de dirección. A partir de ahora deberéis escribir a:
HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.

C/ De los ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes (MADRID)
indicando en una esquina: **TELÉFONO ROJO.**



¿Para cuándo la Super Famicom?

¿Cuáles son las razones que impiden que no tengamos la Super Famicom de Nintendo cuando es seguro que va a arrasar en Japón, Estados Unidos y Europa?.

Zigor Belaostegioitia Malaxechevarría. Guernica (Vizcaya)

Al parecer, la única razón de la no comercialización, -por el momento-, de la Super Nes en España es que la Nes todavía se vende muy bien y Nintendo no tiene ninguna prisa en sacar su nueva consola de 16 bits en Europa.

Nintendo piensa, con razón, que el éxito de la Super Nes está garantizado y están seguros de que cuando aparezca en el mercado la van a vender muy fácilmente. De todas formas su principal rival, la Mega Drive de Sega, está obteniendo un gran éxito, por lo que, en mi opinión, Nintendo debería ir pensando ya en presentar en Europa su Super Nes.

Si tienes mucho interés en conseguir esta consola puedes comprarla de importación. En algunos establecimientos especializados están empezando a venderlas, aunque creo que todavía no se ha hecho una versión "oficial" preparada para verse en el sistema Pal de las TV europeas. De todas formas, te aconsejo que esperes un poco a ver qué pasa.



Interés por el Rol

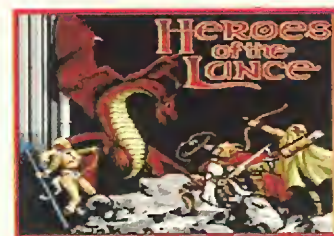
¡Hola tío!, te escribo esta carta porque he oído que van a lanzar dos juegos para Master System, "Populous", y "Heroes of the Lance". ¿Para cuándo van a estar a la venta?. ¿Qué tal es el Populous para Mega Drive? ¿Van a sacar más juegos de rol para nuestra consola?

Nicolás Noriega (Santander)

Populous ya lo puedes conseguir en la calle. Las prodigiosas manos de Tecmagik han realizado una íntegra y perfecta conversión de este clásico, cuyos detalles podrás conocer a fondo en las páginas de Lo más Nuevo de esta misma revista.

Heroes of the Lance también hará su aparición muy pronto. Es una increíble aventura, con multitud de personajes y situaciones mágicas y misteriosas. En un próximo número hablaremos más detenidamente de este título.

En cuanto al Populous para la Mega Drive: genial. De momento no hay demasiados juegos de rol, tan sólo Heroes of the Lance y Dragon Crystal, pero no te preocupes porque Sega tiene intención de ampliar considerablemente la lista de juegos de este tipo. Todo depende del éxito que tenga entre los usuarios.



PLATINUM

Tus tiendas de Videojuegos en Barcelona



NOVEDADES Y SUPEREXITOS



SUPEROFERTAS "PC"



995 Pts.

SUPERCONSOLA GAME BOY

+ TETRIS O F1 O TENIS O SUPERMARIOLAND, ETC.



14.900 Pts.
IVA INCLUIDO

SUPERCONSOLA MEGADRIE

CON CARTUCHOS A ESCOGER. TENEMOS TODOS LOS TITULOS



29.900 Pts.
IVA INCLUIDO

SUPERCONSOLA NINTENDO



14.900 Pts.
IVA INCLUIDO

SUPERCONSOLA GAME GEAR

TENEMOS TODOS LOS TITULOS



19.900 Pts.
IVA INCLUIDO

PLATINUM BARCELONA

C/ Roger de Flor, 125
Tel. 447 03 61
08013 BARCELONA

PLATINUM CLOT

C/. Ter, 25
Tel. 265 11 72
08026 BARCELONA

PLATINUM VERDUM-ROQUETAS

C/. Viladrosa, 82
Tel. 353 65 73
08037 BARCELONA

PLATINUM GRACIA

P.º San Juan, 192
Tel. 459 07 48
08025 BARCELONA



Sobre la Game Gear

Yen, me gustaría que me dijeras si van a salir más juegos para la Game Gear hasta Enero. Y si es verdad que saldrá un transformador para convertir los juegos de Master en juegos de Game Gear.

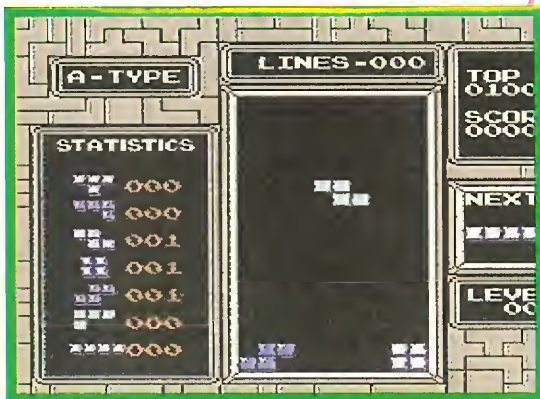
Un saludo a todos y que siga teniendo éxito la revista.

Javier Pastor (Valencia)

Infinidad de títulos para la portátil de Sega se ciernen sobre nosotros para las próximas fechas navideñas. Atención porque te voy a decir todos, atento, atento: Put & putter golf, Joe Montana Football, Factory Panic, Leaderboard, Frogger, Woody Pop, Pengo, Solitaire Poker, Ninja Gaiden (Shadow Warriors), Fantasy Zone, ¡Super Kick off!, ¡Donald Duck!, Halley Wars, ¡SONIC!, Spiderman y ¡Golden Axe!. Vaya listilla.

El conversor del que nos hablas ya ha salido, y es totalmente cierto que podrás disfrutar de todos los juegos de la Master System en tu portátil.

Un auténtico chollazo.



Juegos para Nintendo

Hola Yen, tengo un par de preguntillas para ti. ¿Saldrán juegos como Maniac Mansion, Indiana Jones, Loom o Monkey Island para Nintendo? ¿En la nueva Super Famicom de Nintendo se podrán poner los cartuchos de la actual Nintendo, como en la Mega Drive y Master System de Sega? ¿Qué títulos de Nintendo me recomiendas del estilo del Tetris y Puzznic?. Gracias majo.

Emma (Alicante).

Gracias por lo de majo, amiga Emma.

Te puedo dar la buena noticia de que el Maniac Mansion está disponible para la NES, pero de momento sólo lo podrás encontrar de importación, ya que no ha sido traducido todavía al castellano. Las otras aventuras no parece que vayan a ser publicadas, por lo menos en fechas cercanas. A ver si con un poco de suerte...

Tampoco existe un adaptador para cartuchos NES en la Super Famicom, pero sería arriesgado afirmar rotundamente que semejante aparato no vaya a aparecer nunca. No parece una política usual en Nintendo, pero las exigencias de mercado son las que mandan y en un momento dado, a lo mejor se deciden en hacer un periférico de este tipo.

Para tu tercera pregunta he de decirte que este género no es muy abundante en la NES, pero puedo recomendarte un de los títulos más divertidos del género: el Dr Mario, el cual lo puedes conseguir perfectamente en España.

Otro muy buen juego de ese tipo, -que de momento no se encuentra en nuestro país-, es el adictivo Klax.

Espero que mis respuestas te hayan servido de algo amiga Emma. Por cierto, muy bonita tu carta, muy bonita.

Basta de matar marcianos

Yen, colega, ¿qué hay de nuevo viejo?. Pues ya ves, aquí uno un poco harto de masacrar marcianos y todo tipo de juegos "matabichos". Me gustaría que me informaras sobre todo tipo de games para mi Mega Drive, algo así como juegos de rol, estrategia,...

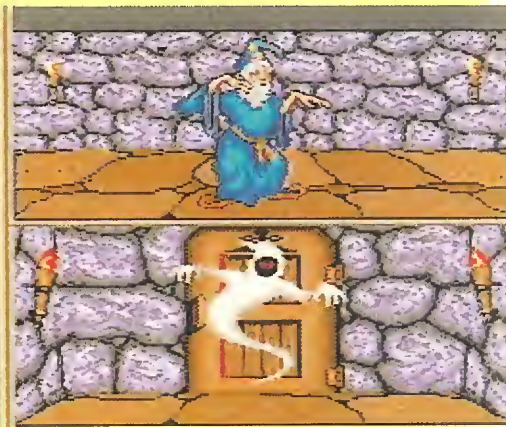
Y cuáles son, así por encima, los más interesantes.

Vuestro amigo M.A.C. (Granada).

Parece ser que estás un poco cansadillo de los juegos de siempre ¿eh?. Pues te voy a recomendar unos jugazos estratégicos y roleantes que se te van a caer los pelendengues.

En el campo estratégico-simulador te aconsejo juegos como 688 Sub Attack, de submarinos, el M1 Abrams tank, de tanques, por supuesto, el prestigioso Populous, y uno que va a salir de aviones tremendamente bueno, el F-22.

Por el lado rol, te obligo a conseguir el Might & Magic, Phantasy Star III (no está disponible en España), Sword of

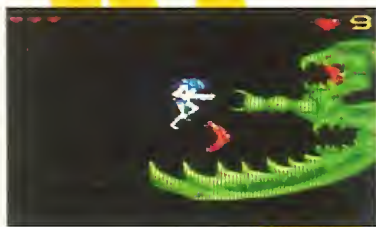


Vermillion (tampoco) y Centurion. Y por si te quedas aún con ganas podemos citar The Inmortal. Genial.

Con esta retahíla de juegos espero que te entretengas por varios años, amigo M.A.C.

¿Qué portátil comprar?

Hola Yen, quiero introducirme en el mundo de las consolas con un modelo portátil y me asaltan algunas dudas: 1.-Si aprovechásemos a tope las características técnicas de la Lynx y de la Game Gear, ¿con cuál de las dos obtendríamos mejores resultados (gráficos, música, scrolles...)?.



2.- También sé que en Lynx está, o va a estar muy pronto, el Shadow of the Beast. ¿Va a estar disponible en Game Gear?.

3.- ¿Qué tal va a estar el Sonic en Game Gear?. Gracias por todo y hasta otra.

Gorka Alvarado Fernandez. Rentería (Guipuzcoa).

Amigo Gorka, me haces una pregunta realmente difícil de responder. Si aprovecháramos a tope las posibilidades de estas consolas, nos encontraríamos con que las dos son estupendas, aunque cada una tiene sus puntos mejores o peores con respecto a la otra. Por ejemplo, la Lynx quizás sea un poco más rápida, mientras que la Game Gear puede sacar más colores en pantalla. Conclusión, cualquiera por la que te decidas es una buena compra, te lo aseguro.

Tienes toda la razón del mundo: el espectacular Shadow of the Beast está dispuesto para salir en Lynx., aunque seguramente también habrá una versión Game Gear el próximo año.

Respecto a Sonic, te diré que la versión para la Game Gear será idéntica a la de la Master System, es decir, sensacional.

Lógicas diferencias

Yen, ¿Hay mucha diferencia entre los juegos de Master System y Mega Drive?. Porque tengo la Master System y no sé si comprarme la Mega Drive.

Pablo Robredo García. (Barcelona)

Las diferencias entre las dos consolas son notables. La Master lleva más de seis años en el mercado, su microprocesador es de 8 bits, tiene una velocidad de 3,5 Mhz, una paleta de 64 colores, tres canales de sonido... y una cantidad inmensa de buenos juegos.

Por su parte, la Mega Drive es un modelo nuevo, utiliza tecnología de 16 bits, velocidad de 3,58 Mhz pero con bastantes chips procesadores, una extensa paleta de 512 colores y 10 canales en estéreo.



La diferencia entre los juegos es, por tanto, evidente. Los de la Mega Drive son mejores, pero también más caros. Piénsatelo con calma.

CHOLLO GAMES

C/ ARENAL N° 8

PRIMERA PLANTA, LOCAL 21. MADRID

TELÉFONOS DE CONSULTAS Y PEDIDOS:

(91) 523 23 93 y 523 24 08

VENTA Y CAMBIOS POR CORREO:

Apartado de correos 28272 MADRID

• TIENDA DEDICADA ÚNICAMENTE A CONSOLAS:

• ENVÍOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

• HASTA REYES, TODAS NUESTRAS CONSOLAS CON SORPRESA, ¡¡LLAMANOS!!

• CLUB DE CAMBIO (1000 PTS GAME BOY, 1500 RESTO DE SISTEMAS)

• TENEMOS LOS ÚLTIMOS TÍTULOS Y LOS MEJORES PRECIOS

GAME BOY, LYNX, MASTERSYSTEM
MEGADRIVE, GAMEGEAR, NINTENDO

ESTAS SON ALGUNAS DE NUESTRAS ÚLTIMAS NOVEDADES...

GAME BOY

- CASTELVANIA II
- PUNISHER
- SIMPSON
- SOLO EN CASA
- BUGS BUNNY II
- ROBOCOP II
- TRADUCTOR INGLÉS/ESPAÑOL

MEGADRIVE

- SHADOW OF THE BEAST
- PIT FIGHTER
- BONANZA BROS
- FANTASY STAR III
- TOE JAN & EARL
- MIDNIGHT RESISTANCE
- STEET SMART

MASTER SYSTEM

- BONANZA BROS
- POPULOS
- REGRESO AL FUTURO
- SONIC
- DONALD DUCK
- STRIDER
- CHESS

NINTENDO

- WWF CHALLENGER
- SIMPSON
- IRON SWORD
- GAUNTLET II
- RAD GRAVITY
- TOP GUN II
- STAR WARS

LYNX

- HARD DRIVING
- NINJA GAIDEN
- APB
- WAR BIRDS
- QUIX
- TURBO SUB
- CHEQUERED FLAG

...PARA CUALQUIER OTRO TÍTULO CONSULTANOS. LYNX II ¡DISPONIBLE YA!



Madre vs Batman

Hola amigo: Soy Manoly, madre de David de 12 años. Mi hijo tiene una consola NES que le regalamos hace un año, pero está enfrascado con el juego Batman y no logra acabarlo. Ha llegado al final, pero no logra vencer al Joker, ¿podríais ayudarle? Esperando vuestra ayuda, saludos de Manoly.

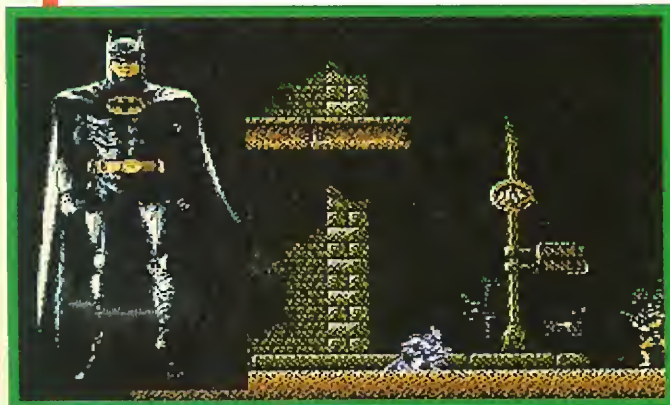
Manoly Sousa Galván (Sevilla)

No te preocupes, con estos consejos que te voy a dar, David va a poder exterminar de una vez por todas al risueño Joker. Presta atención porque es un poco difícilillo.

El Joker sigue una táctica de ataque similar a Firebug. Tienes que evitar los truenos con extrema habilidad y saltar sobre las balas que dispara; ahora es el momento de utilizar el Batarang y restarle su valiosa energía.

Este es uno de los métodos, pero también puedes utilizar otro más casero. Agáchate abajo a la derecha, donde la punta de su arma apunta hacia el suelo y golpéale en el estómago. De esta forma tan ingeniosa evitarás los rayos del cielo y los disparos de su arma.

Todo está bajo control, ¿no?



El Wonder Boy entra en escena

Hola Yen: Soy un chaval que tiene una Master System y un problema con el juego Wonder Boy in Monster Land. Que a partir del nivel 11, con los pinchos de suelo, no consigo pasar. Y me gustaría que me ayudaras también con el Teddy Bo, que no paso de la 23 por culpa de los bichitos. Muchas gracias.

Jose Luis Barbón Fernandez. Oviedo (Asturias)

Te voy a dar las instrucciones completas para que termines este penúltimo nivel del Wonder Boy in Monsterland. Camina a la derecha, sumérgete en el agua y nada hacia la izquierda. Encontrarás una tienda; entra en ella dos veces y el Great Catfish aparecerá. Si tienes la "Starcharm" te dará el Hero's Emblem (el emblema del héroe). Cuando encuentres al adivino te preguntará si quieres el "Ruby" o el "Bell". Este último te ayudará a cruzar el laberinto y el "Ruby" te servirá de ayuda para luchar y defenderte del dragón. Una aclaración, si suena el "bell", es que vas por la dirección correcta. Para el Teddy Boy te vamos a dar unos truquillos. En la pantalla de presentación muevete en las siguientes direcciones: arriba, abajo, izquierda y derecha. Aparecerá una pantalla con tres opciones "Continue", "Fire" y "1p". La primera será útil para continuar la partida una vez que hayas muerto; si contestas no a la segunda, el suelo no se desintegrará a tus pies. Y la tercera es para modo de un jugador o dos. Mientras estés en esta pantalla, puedes seleccionar niveles. Mueve hacia arriba una vez y hacia abajo nueve, luego el botón 1. Aparece la palabra "Round", seguida de un número, mueve el pad a derecha o izquierda para coger nivel y pulsa el botón 1 para empezar. Se acabó tu problema en el nivel 23, ahora juega en el que quieras.

Los juegos de Game Boy

¿Que tal estamos por ahí, Yen?. Te he escrito porque voy a comprarme una Game Boy y quiero saber unas cosejas.

- 1.-¿Cuáles son sus mejores juegos?
- 2.-¿Están bien realizados los juegos Bubble Bobble y Super Mario Land?
- ¿Me los recomiendas?
- Si me contestas, Thank you.

Fernando García Lima . Ciudad Rodrigo (Salamanca).

1.- Tengo que reconocer, con gran alegría por cierto, que la gran mayoría de los títulos para Game Boy son alucinantemente divertidos. Todo depende del género que te guste, plataformas, naves, deportivos, inteligencia. Te remito a las páginas de la revista.

Prueba el Gremlins 2, Tortugas Ninja, Batman, y ya verás lo que es bueno, ya. Pero te sigo diciendo que la mayoría de los juegos te van a gustar.

2.-El Bubble Bobble y el Super Mario Land, son dos de los juegos más adictivos y bien hechos para Game Boy. Consíguelos rápidamente. Te puedo asegurar cien por cien que con ninguno de ellos vas a quedar decepcionado.

Thanks to you, Fernando.

Qué LOCURA!

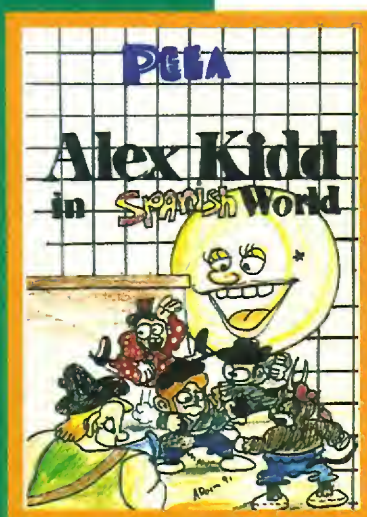
AVISO IMPORTANTE

Las autoridades hobbyconsoleras advierten: que todas las noticias que aparecen en estas páginas son producto de la retorcida imaginación de nuestros "ingeniosos" redactores.

Todo parecido del contenido de esta sección con la realidad, es pura coincidencia.

Alex Kidd in Spanish World

Este mes la cosa va de dibujos. En este caso se trata de un boceto de la carátula para la quinta parte del famoso Alex Kidd, en la cual nuestro amigo se traslada a nuestro país con la difícil tarea de rescatar a un toro de Miura que ha sido raptado por una banda de folklóricas. El creador de esta gracia ha sido Antonio Hernández, de Murcia.



MEGA GAME GEAR

La Game Gear se ha renovado. O al menos esta es la conclusión que sacamos tras ver esta maravilla que incorpora numerosas novedades. Entre ellas hay que destacar la compatibilidad total con la Mega Drive, lo cual se ha conseguido al proveerla de una segunda entrada para cartuchos de 18 bits.

En cuanto a su tamaño, ha sido variado notablemente para poder conectarle un CD Rom que permite cargar, por primera vez en la historia de las consolas, cualquier Compact Disc y convertir la información musical en un juego; es decir, a partir de ahora podremos jugar con LPs de los Stone Roses o de Bertín Osborne, según la cantidad de marcha y acción que nos apetezca en cada momento.

Su precio, aún sin determinar, rondará las 2.500 pts y en principio sólo se venderá en farmacias.



LAS CONSOLAS CONTRAATACAN



Desde que desafiáramos públicamente en el número 1 a esos aparatos jugátiles de poca monta, no han parado de sucederse las anexiones de camaradas consoleros que, portando la bandera de la diversión, han desfilado triunfalmente con sus cartuchos en la mano. Dario Bernabeu nos ha proporcionado la primera instantánea en la que se demuestra que la presumible victoria consolátil es un hecho. ¡Qué la fuerza de las consolas os acompañe, consoleros!

Esperpento Delgado & Criaturas ha anunciado el lanzamiento de tres juegos de rol-lo y arcada suprema, correspondientes a versiones de los culebrones más famosos del momento. Estos títulos son: Topacio vs Leonella, Rubí alquila su vientre y Donde esté Cristal que se quite Secretaria. Todos estos cartuchos se acompañarán con fotos en relieve de sus protagonistas y un paquete de clinex dedicado.

No, no es una alucinación, es el anticipo de lo que será la bomba menos esperada del año: **Altered Beast II**.



La gran novedad de esta segunda parte es que se han aumentado considerablemente el número de bestias en las que mutarse: moco verde, mosquito sordomudo o redactor de Hobby Consolas. ¡Demasié!

Entre los malos ha habido también una buena limpia y el rinoceronte ha dado paso a un gigante sin estudios que se defiende a base de ronquidos.

Un título impresentable que nunca deberás cargar en tu Noentiendo, Gafe Boy, Moster System o Zynx.

LA MASCO MULTI CONSO

Nuestro consolega Angel Gómez, de Madrid, se ha comprado dos ejemplares de Hobby Consolas, ha cogido unas tijeras y ha creado esta nueva mascotilla multi-consolera. El engendro recibe el nombrecito de "Seniboygear" y, como véis, está formado a base de recortes de elementos de muchos juegos.

Bueno, seguro que con el abanico tan impresionante de poderes que le ha puesto a nuestro héroe, no habrá enemigo que se le resista.

Por cierto, si te apetece puedes tratar de descubrir de qué juegos ha sacado Angel sus recortes.



GHOULSES`N GOBLINES

The attack of the dancing mastuerzo

Acaba de aparecer la tercera parte de la saga del Ghouls'n Goblins. Esta última entrega incluye unos avances técnicos increíbles, ya que tiene la friolera de dieciséis millones de zonas, -divididas cada una en doscientos subniveles-, además de mil pantallas secretas y una guía de telefonos de la ciudad de Osaka (Burgos). En esta ocasión nuestro héroe está equipado con un potente lanza eructos de amoníaco y recorrerá escenarios tan maravillosos como la Ciudad Encantada de Cuenca, el Barrio Chino de Barcelona o la Cartuja de Sevilla. ¡Brutal!.



Mario 1 Sonic 1

Tal y como suponíamos, la reacción de los partidarios de Super Mario no se ha hecho esperar. Aquí está el dibujo que iguala la contienda y pone en tablas el combate más divertido de todos los tiempos. Aunque aquí no habrá perdedores: todos ganamos en diversión a tope.

Por cierto, el autor del dibujo ha sido nuestro amigo Juan Repila Ruiz, de Bilbao.



He vendido el electrodoméstico portátil que anuncié el mes pasado. La verdad es que me he visto obligado a bajar el precio considerablemente, ya que el comprador me amenazó impunemente con una pistola (óptica, claro).

Además, -y lo que es lo peor-, me robó mi colección completa de cromos de la serie "Farmacia de guardia". Estoy desesperado, ¿qué puedo hacer?

EN CARTEL

GHOULS'N GHOSTS

SEGA

Sir Arthur no hay más que uno

Hace tres años, el malévolos dios Loki causó estragos en Lexet, el país natal de Sir Arthur, raptando además a su chica preferida mientras éstos merendaban juntos. Tras arduas, duras y abundantes batallas, amén de peligrosos enfrentamientos con los sicarios de la omnipotente deidad, el intrépido y valentón caballero pudo deshacer el entuerto y restablecer para siempre la dicha en Lexet.

Pero, ¡ay compañeros del alma!, el mal nunca desaparece y siempre logra desenterrar raíces para apropiarse del bien y la

felicidad ajena.

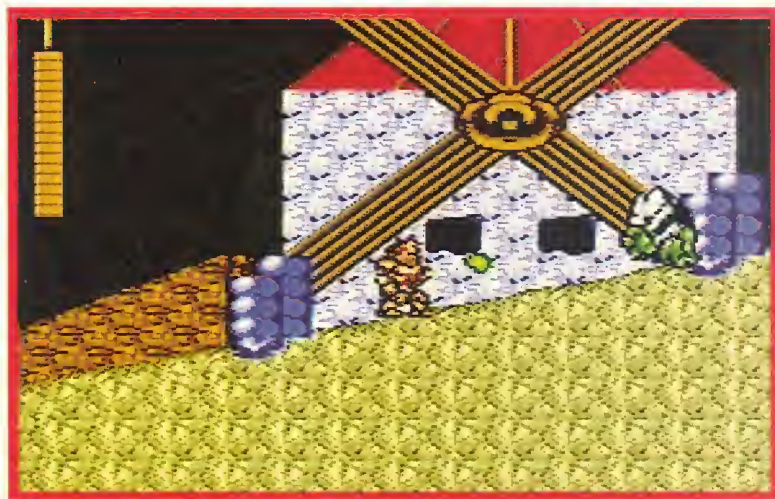
Y ahí está de nuevo Loki, más feroz y sanguinario que nunca y con ganas de pisotear a Sir Arthur.

Menos mal, Sir Arthur, que esta vez han raptado a Tamara, la hija del rey, en vez de tu novia.

Corre a por tu armadura, casco, botas, yelmo y demás y prepárate a recorrer cinco monstruosos niveles, desde la campaña del terror y la ciudadela de fuego hasta el lóbrego castillo del

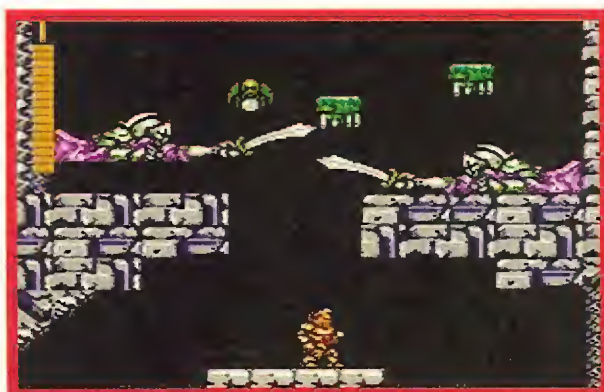
propio Loki. Enemigos grotescos brotarán de todas partes, zombis polvorientos, buitres asesinos, avejillas de fuego y todas las fortalezas vivientes de fin de nivel totalmente espectaculares y arrasadoras. Eso sí, no se te olvide proveerte de todas las armas y ventajas que vayas encontrando en algunos cofres, te serán de vital importancia para concluir la misión.

La versión de Mega Drive de este caballeresco título nos dejó absolutamente sorprendidos por su parecido con la recreativa, y con esta versión Master delante de los ojos, no podemos ocultar nuestra grata sorpresa. Los gráficos son sorprendentemente buenos, y todo el mapeado del original también lo encontrarás aquí.



Igualmente hay un gran surtido de dulces melodías para tus oídos (de lo mejor para la Master) y una adicción de esas que pasan a la historia: hasta que no consigas terminar el juego no habrá quien te levante de la silla. Además, aunque el cartucho no es precisamente de los sencillos, tampoco resulta desesperante, sino que tiene el punto justo de dificultad como para engancharte a tope.

Si quieres sorprender a tus vecinos, familiares y adllegados, no lo dudes, consigue este Ghouls'n Ghosts y les demostrarás lo que tu Master System es capaz de hacer.



GRÁFICOS

86

SONIDO

85

JUGABILIDAD

85

TOTAL

87

BLADES OF STEEL



Más vale stick en mano que ciento volando

El hockey sobre hielo no es, ni mucho menos, un deporte extendido en nuestro país. Los amantes de esta especialidad sólo tienen dos opciones, jugar en las bandejillas del frigorífico o adquirir con rapidez extralumínica este competitivo

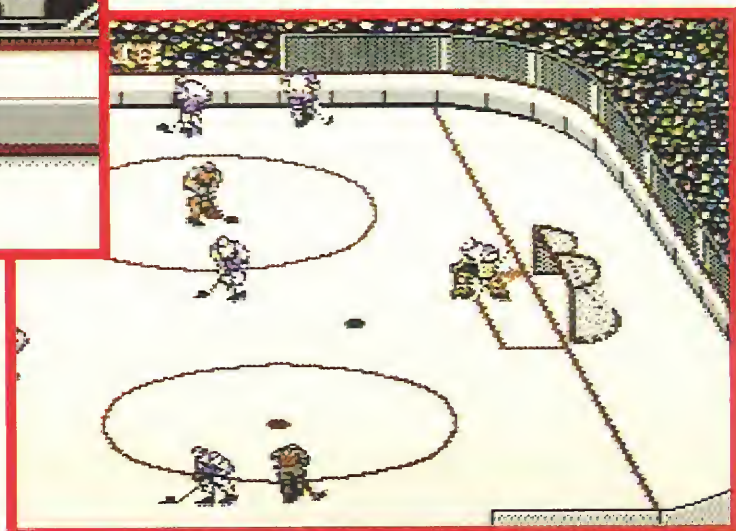
cartucho.

Antes de disfrutar con "Blades of steel" éramos unos completos desconocedores del deporte helado, pero a partir de ahora seremos sus seguidores más fervientes y entusiastas. ¡Vaya marcha que tiene el juego. Alucinantel.

Te recomendamos que comiences con unos entrenamientos de exhibición antes de participar en el torneo real, si no quieres que el equipo contrario te coloque un marcador de categoría Guinness.

En pocos minutos te harás con el control de tus jugadores, (super sencillo y super eficaz), y poco a poco te convertirás en un auténtico experto de las canchas de hielo. Para ello contarás con la ayuda de un rapidísimo y suave scroll, unos gráficos realmente buenos y unos sonidos propios de los encuentros reales.

La opción de "tournament" te situará en una dura competición en la que podrás avanzar hasta llegar a la mismísima final, aunque este privilegio está reservado tan sólo para unos pocos. De todas formas, aunque no ganéis ni un partido, lo vais a pasar en grande.



GRÁFICOS

84

SONIDO

87

JUGABILIDAD

91

TOTAL

87

**¿PROBLEMAS CON LOS
ENEMIGOS DIFÍCILES?**

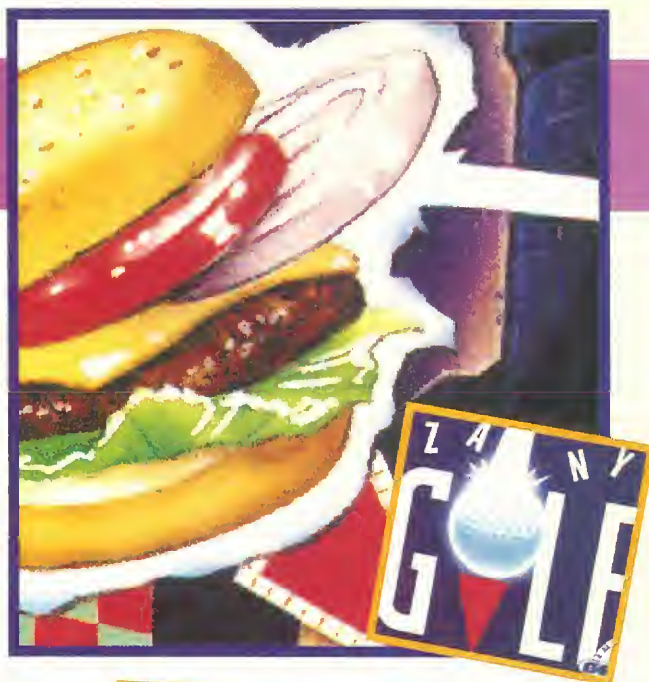
**¿TE PIERDES EN LOS
MUNDOS MÁS
ALUCINANTES?**

**SI ERES LISTO, YA SABES
LA REVISTA QUE
NECESITAS...**

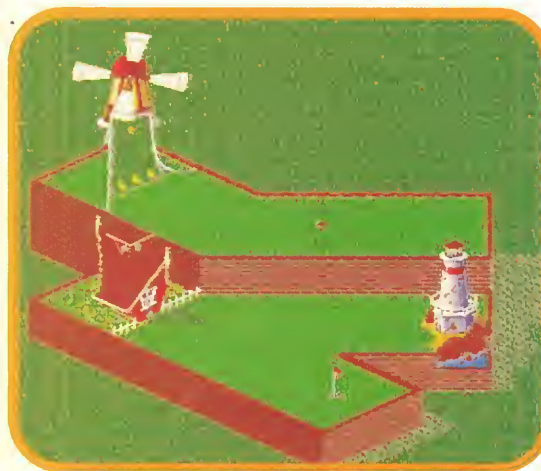
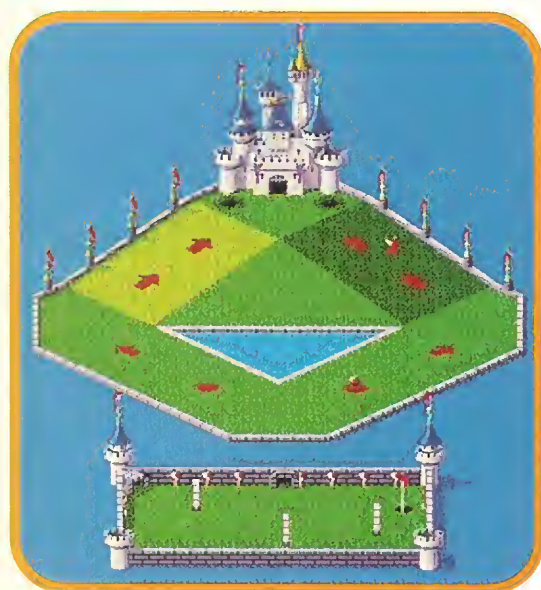
ZANY GOLF

MEGADRIE

Un minigolf surrealista



Imagínate por unos momentos que vas a participar en el minigolf más fantástico, divertido, ingenioso y simpático de todos los tiempos. Imagina por más momentos que



pueden jugar hasta cuatro jugadores y que dispones de un total de nueve hoyos distintos, a cual más original y ocurrente.

Pues deja de imaginar porque te encuentras ante Zany Golf, el programa de minigolf más divertido que puedes echarle a la consola.

Y la verdad es que no sabemos muy bien por qué motivos se le ha puesto a este juego tan curioso título, que significa algo así como golf surrealista, estrafalrio, tonto... porque el juego no tiene nada de extraño. Al contrario, todo en él es claro y evidente.

Os explicamos de qué va la cosa.

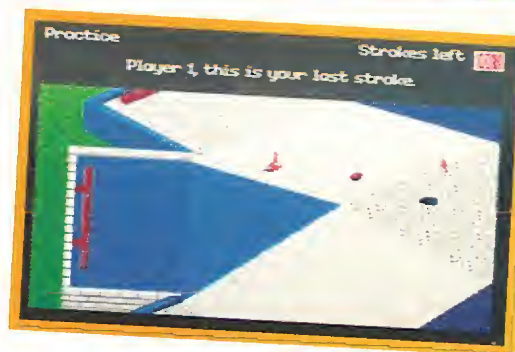
Se trata simplemente de situarte ante sucesivos y enrevesados hoyos de minigolf. Antes de empezar tienes que leer los consejos que se te dan en pantalla para después darte un paseo visual por todo el campo y planear concienzudamente tus golpes. Luego todo será cuestión de habilidad. Con ayuda de una cruz fijarás la dirección y la potencia del disparo y... ¡suerte y al agujero!

El hoyo del molino demente será el primero en poner a prueba nuestras dotes golferas, con perdón. Pasadizos ocultos, rampas, corrientes de aire... serán algunos de los inconvenientes a los que tendremos que hacer frente para ir abriendo boca.

Pero las cosas empiezan a complicarse realmente en el segundo hoyo, el de la hamburguesa, con bote de ketchup incluido, en el que tendremos que andar con pies de plomo si no queremos dar algún que otro resbalón.

Así se irán sucediendo uno a uno los hoyos, las complicaciones y la diversión, que la encontraremos en un número quizás no excesivo de escenarios (tan sólo nueve), pero cuya intensidad nos tendrá a toda la familia entretenida durante varias semanas.

La calidad gráfica y creativa de este jueguecillo diseñado por Will Harvey, lo convirtió, cuando salió hace algún tiempo para los rudimentarios ordenadores, en una pequeña maravilla de la programación. Y por supuesto



nuestra Mega Drive no ha perdido la oportunidad de incluirlo en su lista de seguros candidatos al éxito.

Con todas las características que le hicieran famoso en su día y alguna que otra más que se ha incorporado, -como la de poder elegir varios niveles de dificultad, además de la necesaria fase de práctica-, se ha vuelto a crear un juego de los de quitarse la gorra y lanzar los palos al vuelo.

Calidad y desarrollo enganchante son las cualidades

más destacadas de este Zany Golf, que es y será, por los siglos de los siglos, pasatiempo de reyes.

Reyes de la diversión, por supuesto.

GRAFICOS

89

SONIDO

86

JUGABILIDAD

94

TOTAL

91

En los límites de la velocidad



stadios repletos claman vueltas alocadas, chicanes ortopédicamente tomadas y velocidades de vértigo para conformar, junto

al colorista circo que rodea el evento, un espectáculo estratosféricamente sensacional. Todo piloto, bueno o malo, ha de prepararse a fondo, desde

las vueltas de reconocimiento hasta las vueltas de clasificación, para llegar al momento cúlmén y dar todo lo que tiene dentro para ganar a sus contrincantes en un carrusel de vueltas y vueltas.

El desafío está preparado y sólo nos queda esperar que te sientes a los mandos de tu bólido y le demuestres al resto del mundo lo capaz que eres de correr y... ganar.

Para los que conocieron la máquina recreativa será emocionante el reencuentro con un viejo amigo al que se le han agregado un buen número de posibilidades que lo hacen mucho más atractivo.

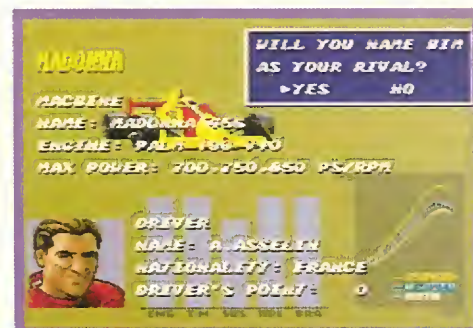
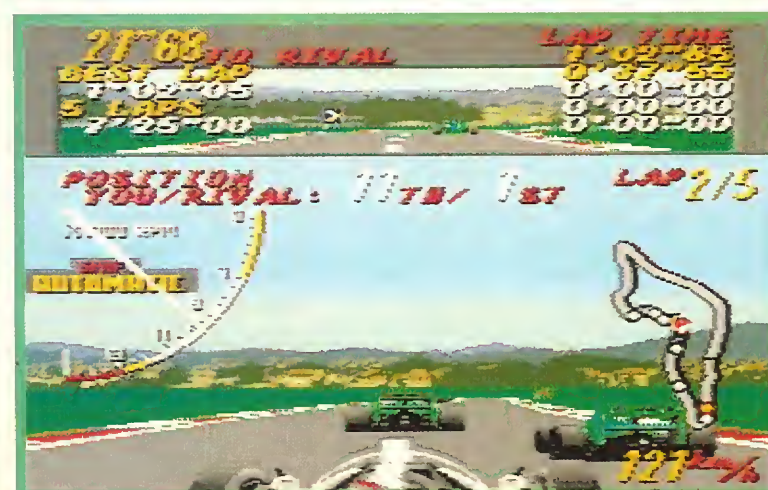
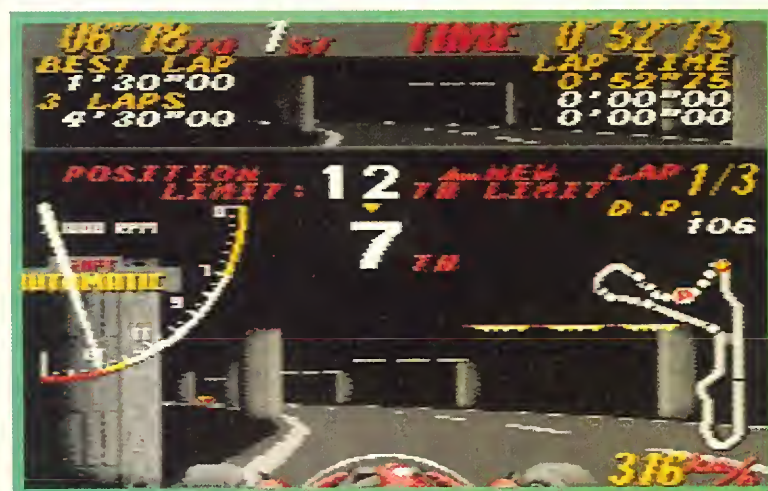
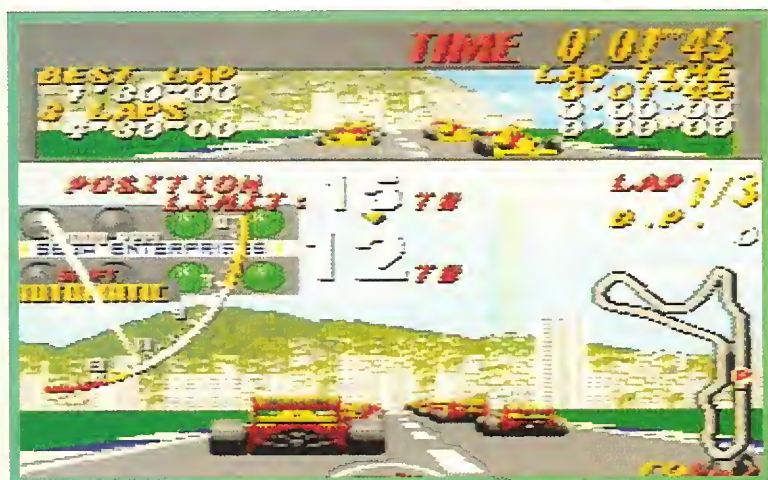
Así podremos practicar, intentar clasificarnos o competir a lo largo de los dieciséis circuitos que conforman el mundial, y una vez en esta opción controlar la mecánica del vehículo o elegir un rival con el que medir nuestras fuerzas. Todo ello con la guinda de poder emular nuestras partidas callejeras en la mítica Coin-Op.

Técnicamente el juego es impresionante, empezando por los diseños, movimientos y scrolles y terminando en las melodías, que por cierto son las mismas que las de la máquina original.

La sensación de velocidad que han conseguido los bienhechores programátiles a través de la perfecta perspectiva es de medalla al

mérito civil y si a esta amalgama de beneficios le unimos una jugabilidad encantadora, no hay más que una conclusión: extraordinario.

Un "rapijuego" de mil y pico caballos de potencia que te hará perder horas de sueño y que te pondrá los pelos al viento.



No hay comparación alguna con otro de su clase. Sensacional, apetitoso y aberrantemente jugable.

GRAFICOS	89
SONIDO	86
JUGABILIDAD	94
TOTAL	91

**EN
CARTEL**

RAMPAGE

LYNX

Terremoto



Era su afición y no había nada que objetarle, pues los genes paternos del menor de los Kong le obligaban a subirse a los rascacielos. No hacerlo hubiera sido como profanar el buen criterio de "papá".

Pero lo que no sabía nadie es que el más directo

descendiente el mítico macrogorila se presentaría en la urbe con tres amigos igual de grandes, mutados y, curiosamente, con el mismo hobby de trepar por el cemento. Lo único que diferenciaba aquella invasión de la que tuvo lugar en los películeros 30 es que los cuatro gamberros aprendices de monstruo sólo tenían ganas de divertirse... y qué mejor distracción que destruir edificios y tirarlos al suelo.

Pero los humanillos pixelados no están por la labor de ver cómo sus hogares se caen en pedazos, por lo que tratarán por todos los medios, civiles y militares, de impedirte que tú,

vil y cruel monstruillo, hagas retroceder al mundo hasta la prehistoria.

Y así, de ésta manera, entras cual protagonista de películera filmación monstruosa en la misión de destruir, no salvar, al mundo.

Con unos agradabilísimos gráficos y miles de salpicaduras cómicas en todos los aspectos nos adentraremos en sonidos, melodías y efectos que nos llevarán a una jugabilidad monstruosa, nunca mejor dicho, que no nos permitirá dejar de destruir a diestro y siniestro.

Zarpas ajenas y propias te saludarán a la llegada de éste "plof-game" de la construcción

en el que hay algo más en juego que el mundo civilizado.

GRÁFICOS	79
SONIDO	84
JUGABILIDAD	83
TOTAL	80

**GAME BOY**

SUPER MARIO LAND

El diminuto Mario

mantiene reclusa, confusa y patidifusa en una de sus

frías mazmorras.

El rey, entristecido y cariacontecido ha recurrido, implorante, a Mario, pidiéndole por favor que..., bueno ya os lo podéis imaginar, ¿no? Y allí está Mario, de nuevo, cara a cara con el peligro y los fastidiosos tortugoides. "Cinco larguísimos mundos tendrás que recorrer si a la bella princesa debes socorrer", gritó el malvado Koopa desde lo alto de su más lejana torre.

Haciendo caso omiso del vocerío acuciante, Mario dirigió su mirada al frente y...

Esta versión del Super Mario Bros para la Game Boy es lo más divertido que hemos tenido oportunidad de jugar en los últimos minutos. Los cinco niveles conforman un mapeado más que considerable y repleto de emociones variadas, el reino de las tortugas, los calabozos del mal, el propio Egipto, el fondo del mar, y un largo etcétera de diferentes mundos a cual más divertido.

Maxi-mega-hiper juego que nos demuestra lo divertida que puede ser la Game Boy.



GRÁFICOS	60
SONIDO	83
JUGABILIDAD	92
TOTAL	90

Todos sabíamos que nuestro entrañable Mario no se iba a quedar sin su aventura particular en la pequeña Game Boy. Y

nos brinda una vez más, la oportunidad de participar en uno de sus juegos más logrados y divertidos.

La princesita Daisy ha sido raptada de nuevo por el rey Koopa, el tirano Tortugón, y la

Agonía sobre ruedas



Hay juegos de coches que tienen muy buenos gráficos, otros que son veloces y algunos hay que no se paran en la mera competición. Otros son extremadamente suaves pero enternecedoramente simples, los hay también de carreras, y de bandidos, y de "poles positions". Pero existe finalmente una categoría de juegos de automóviles cuyo propósito es que se te escapen de las manos, es decir, que sufras y que a través de este sardónico placer camines hacia el éxtasis sobre ruedas.

¿Que por qué se escapa de las manos un juego?. Pues puede haber varios motivos para ello. Puede ser porque sea demasiado rápido, porque el control sea deficiente, porque los enemigos nos achuchen en exceso, o, finalmente por una trágica combinación de todas estas circunstancias.

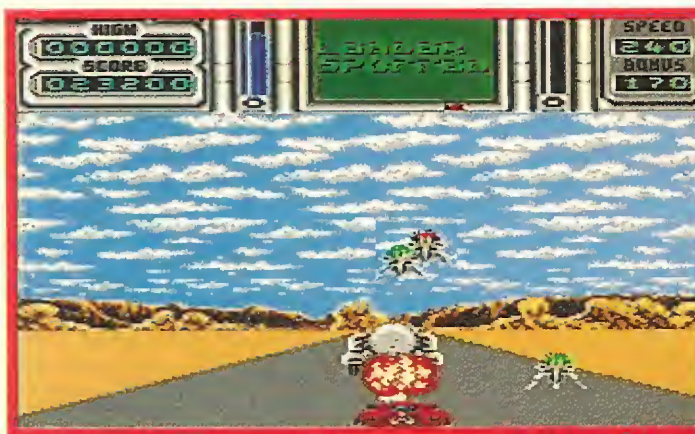
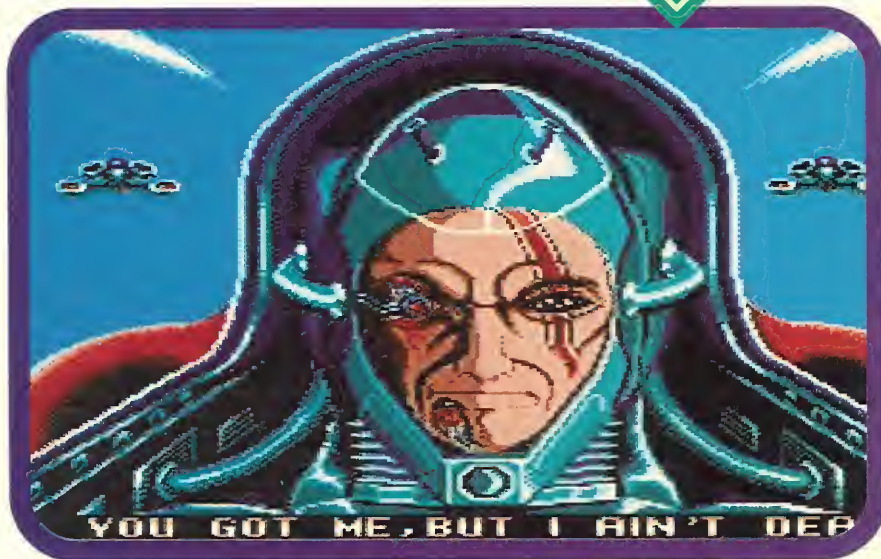
En un programa de coches como el que tenemos entre manos, podemos aplicar estas mismas premisas. Fire & Forget 2 reúne las condiciones básicas para que se te escape de las manos.

Quizá había que decir antes que el de Titus no es un juego de coches normal: a las primeras de cambio te pones a volar, hay enemigos extraterrestres que te acosan por doquier, nuestro coche dispara... pero estos no son motivos suficientes para perder el control.

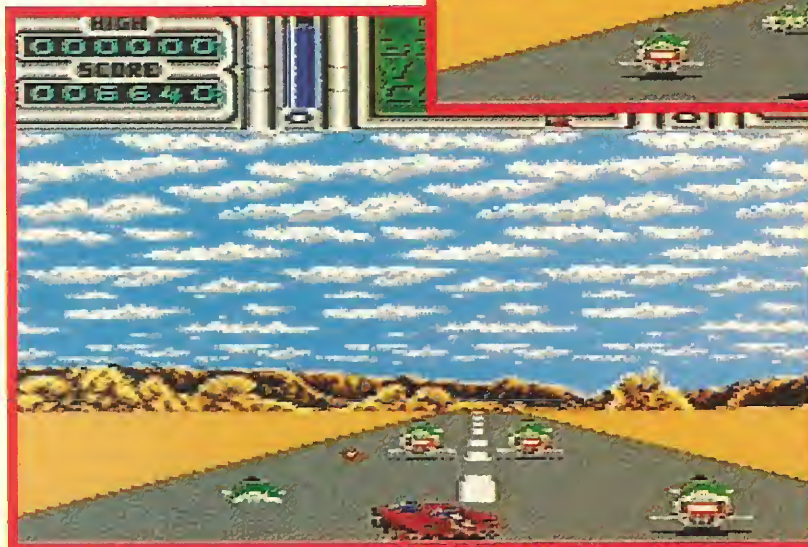
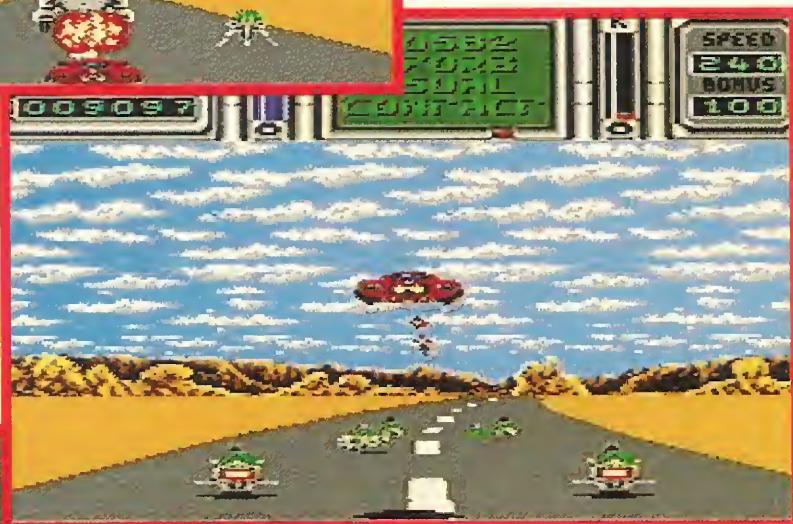
Las razones exactas son que el cacharro que conducimos viene equipado con cuatro turbos y 20.000 válvulas, corre que se las pela, los enemigos nos vuelven locos, al volar nos descentramos, los adversarios más que ir y venir, se quedan definitivamente a vivir con nosotros... ¿suficiente para que perdamos los nervios?.

Ni tan siquiera la fantástica perspectiva utilizada, ni la suavidad de scroll, ni la irresistible jugabilidad podrán evitarlo.

¿Te atreves?.



Nuestro impresionante deportivo se puede convertir en una trepidante nave cuasi-espacial que surcará los cielos de una forma cuasi-incontrolable. Por supuesto, cantidad de factores decidirán el tiempo que estarás en el aire, así que, atento. ¡Ay, que poco dura lo bueno!.



GRÁFICOS	60
SONIDO	60
JUGABILIDAD	70
TOTAL	68

SOLAR STRIKER

Contra las naves Reticulón

Como en toda guerra el bueno ha de tener siempre un malo con el que cebarse, existe un imperio llamado Reticulón, con el cual podremos disfrutar a tope masacrándolo en incruenta batalla estelar.

Pero Reticulón se extiende con la misma facilidad con la que nosotros escribimos, por lo que hemos depositado nuestras esperanzas en tu habilidad y en la poderosa nave que pilotas, fruto de años de experimentación.

Este juego de nombre



impactante que lleno de lázers, fasers y naves Made in Taiwan ha entrado sin hacer ruido en vuestra portátil, configura un cartucho simploncete a nivel



GAME BOY

gráfico, que comparado con otras producciones para la Game Boy desmerece en el resultado final, aunque la jugabilidad y su realización le coloca en un lugar mediano dentro del panorama consolero actual.

Un "boom-game" para pasar un rato entretenido... que no es poco.

GRÁFICOS 71

SONIDO 76

JUGABILIDAD 88

TOTAL 77

BLUE LIGHTNING

El resplandor celeste

El prototipo aeronáutico Strato Fighter X-24 iba a comenzar su largo periodo de pruebas en pista cubierta. El piloto Felisín estaba que no cabía en sí mismo de emoción: era su primer vuelo en un avión de

verdad, no en uno de papel como los de la academia. Todos sus familiares y novias esperaban su debut desde las gradas con pancartas de apoyo y desenfreno.

Se introdujo torpemente en la carlinga derribando a tres mecánicos y arrancando de cuajo el limpia-parabrisas. Todo estaba listo para comenzar, pulsó el botón de ignición y ...¡Crashhh, Kabouumm, Snartle!, nuestro amigo Felisín se cayó de la cama derribando todas las



LYNX

estanterías de la pared. Todavía te queda mucho para ser piloto, macho. ¡Juo,juo,juo!.

Necesario, totalmente necesario y vital este Blue Lightning que te llevará a vivir aventuras apasionantes por los cielos de tu Lynx.

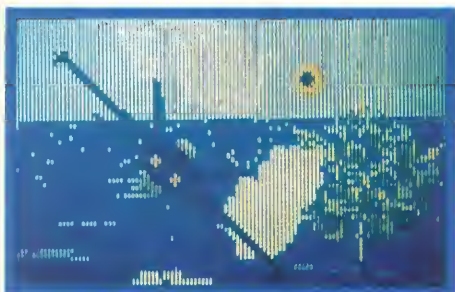
Si te van los juegos de altos vuelos, no lo pienses más... corre a por tu Blue Lightning.

GRÁFICOS 92

SONIDO 84

JUGABILIDAD 90

TOTAL 93



El dulce sabor de la venganza

La perversa organización Union Lizard, encabezada por el temible Sauros, está causando estragos en la ciudad de Nueva York. Y por si ésto fuera poco, han asesinado a Kato, el fiel amigo de Shinobi. Cuando nuestro héroe se enteró de la noticia, un relámpago sacudió la ciudad: ¡venganza!

Pero esta vez no va a ir solo, el albino can de su desaparecido amigo le acompañará en esta desigual batalla contra las huestes del mal.

La aventura comienza en los desolados barrios de Brooklyn, y tu misión no sólo va a consistir en vengar a tu fiel discípulo, sino en rescatar a multitud de rehenes custodiados por fieros guardianes que te esperan a lo largo de toda la ciudad.

Por suerte tus clases particulares de magia potagia han dado su fruto. En los momentos que dudes de tu habilidad, que serán muchos, este poder, el Ninjutsu, te será de suma utilidad.

Pese a este super masticado argumento, nos encontramos ante un prodigio de la técnica lúdica. Los gráficos cortarán tu respiración por unos instantes, al igual que el sonido, de lo mejorcito que hemos oído en la Megadrive. Pero lo que más nos ha sorprendido es la adicción que es capaz de crear desde la primera partida. Y es que este "Shadow Dancer" se las trae a todos los niveles.

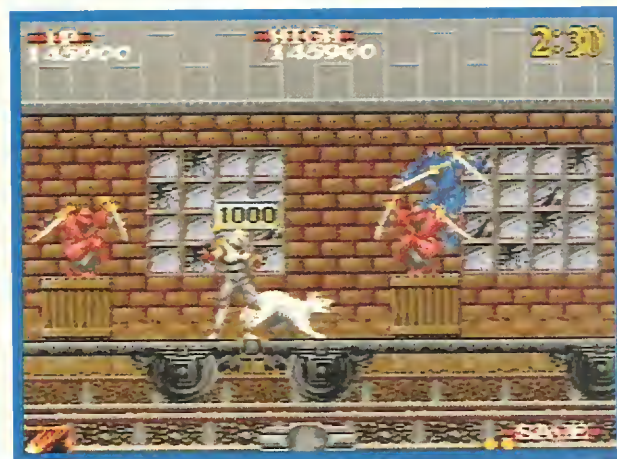
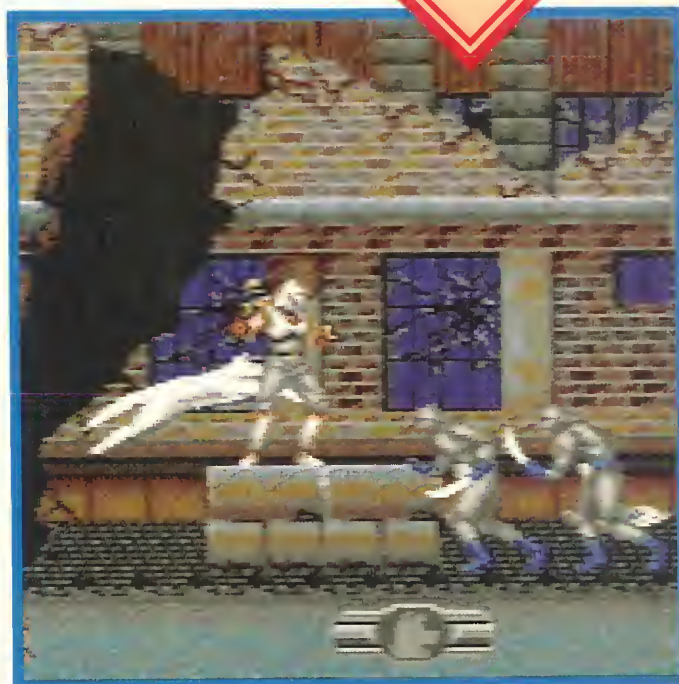
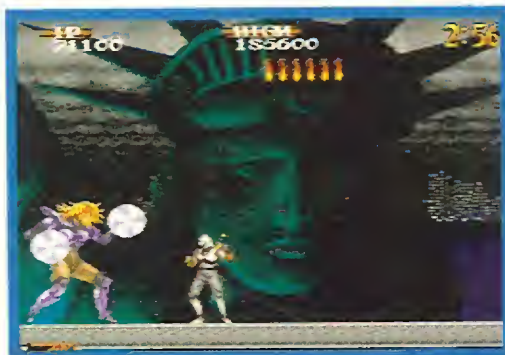
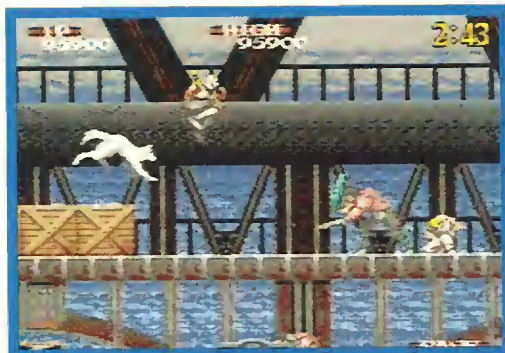
Sobran las palabras: un auténtico juegoazo.



¡Furia!

Un hechizo milenario del que hacen gala los buenos guerreros ninja es el Ninjutsu. Esta antiquísima herencia data del

año dos mil antes de Cristo, cuando la dinastía Ping Pong estableció su primera plantación de arroz en Cuenca. Se puede manifestar de tres formas diferentes: El fuego griego, capaz de quemar incluso el agua y la piedra; la lluvia del cometa Halley, decenas de primos lejanos del popular cometa aterrizarán sobre la cabezota de las huestes de Sauros y el ciclón de las Azores, un impetuoso y violento huracán que volatilizará instantáneamente a todos los facinerosos.



El nivel de bonus

Cuando eliminemos a los mega-brutos-fin-de-fase accederemos al bienvenido y bienaventurado nivel de bonus. Protagonizando una veloz caída entre dos edificios, nuestro Joe Mushasi deberá eliminar a todos los ninjas que encuentre a su paso, quienes se desplazan vertiginosamente hacia arriba (recuerda el truco del número anterior).

Si eliminas a todos los ninjas enemigos recibirás tres vidas extra; si se te escapa uno, te serán abonadas dos y si son dos los que escapan a tu fuego mortal tan sólo recibirás una vida extra. Un truco curioso: si no disparas a nadie y dejas escapar a todos los ninjas, también recibirás una vida.



GRÁFICOS 85

SONIDO 90

JUGABILIDAD 91

TOTAL 90

Puños de fuego

Las bandas rivales del barrio se habían unido por primera vez en su historia con la única intención de secuestrar a mi novia en pago a mis labores de justiciero y hacedor del bien allá por donde paso.

Y a mí, como a buen héroe a quien quitan algo de valor, no me queda más remedio que empezar a soltar frases que atemoricen a mis enemigos como «... mi venganza será terrible...» y cosas por el estilo. Pero estas amenazas se

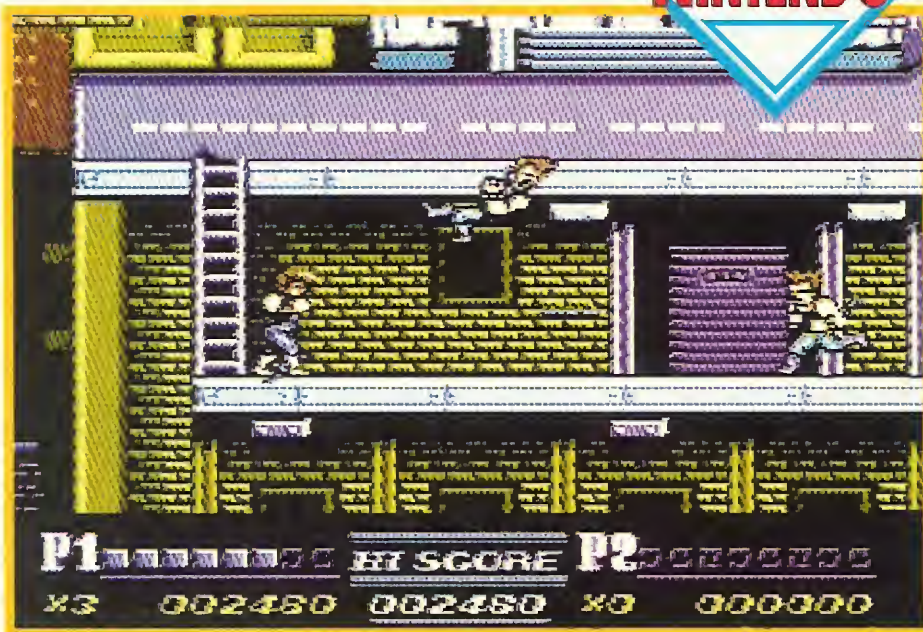
someterme son continuas y agotadoras, ¡vamos! que si supiérais lo que hay que trabajar para rescatar a vuestra novia no lo haríais todos los días.

Pero es que, muchachos, soy un héroe y además callejero. Mis enemigos son como los de cualquiera de vosotros, es decir, rebosantes de odio, con

rizos e incluso bajitos, que son los más feroces. Si a todo ésto se le une un malo malísimo bineuronal, tres bates de béisbol y un bidón obtenemos

un bonito y familiar cuadro de ferocidades urbanas.

Bueno chicos, debo dejaros, tengo una dura tarea que cumplir...



quedarían en mandíbula mojada si luego mis puños no pudieran avalar tal afirmación, por lo que las sesiones de pesas a las que tengo que

Entre mamporros de doble filo y armas blancas se desarrolla este cartucho de golpeadores personajes, cuya misión consiste en salvar a tu prometida y enseñarle a los maleantes que tus amenazas son más que inquietantes. Pero todo esto no sería posible si tu no tuvieras un catálogo de golpes lo suficientemente extenso como para impresionar a tus enemigos.

Por ello te recomendamos que una vez tengas a un malo maloso delante de tí lo abatas sin piedad con alguno de tus potentes saludos.

Entrando en los aspectos artísticos te diremos que tanto sus gráficos y movimientos como sus sonidos están muy bien hechos. En cuanto a la jugabilidad hay que decir que es bastante parecida a la de cualquier otro "mata-mata-hasta-que-estiren-la-pata", es decir, alta.

Así obtenemos un divertido y recomendable cartucho ambientado en calles de mala



reputación donde no te será difícil perder más de una vida en pos del bien.

GRÁFICOS

81

SONIDO

81

JUGABILIDAD

82

TOTAL

82

SLIME WORLD

LYNX

El aniquilador de mocos verdes



Sólo la mala suerte espacial hizo que el piloto de moda, Alex Todd, destrozara su nave justo cuando sobrevolaba el mundo más asqueroso de la galaxia.

Alex, que siempre tenía a gala optimizar todo tipo de situaciones, puso la mejor cara que tenía y pensó que lo mejor era investigar. Había en total seis túneles diferentes que daban paso a otros tantos laberintos baboseados. Se sumergió en



el primero y cayó de plano en una cascada de mocos de una naturalidad y realismo inconcebibles.

Pronto vio su traje tan sumamente bañado en viscosidades que decidió lanzarse al charco y darse unas

pasadas de champú perfumado.

Durante el resto del recorrido pudo ver y coger innumerables objetos: gemas, megabombas, jetpacks, triples disparos, al tiempo que hacía pleno en horrosos bichos que allí vivían y con tal desparpajo amenazaban. Portaba

en su consola la esencia de un mapa perfecto. Cuando daba al botón le indicaba la situación correcta y un esquema de lo que se le venía encima. Mucho más que útil en un mundo tan hostil.

Pero Slime World no tiene nada de hostil. Todo lo contrario, es un programa rico en gráficos, en efectos y en originalidad, lo que le convierte, sin duda, en el arcade más verde de todos los que hemos jugado en Lynx. ¿Alguien lo duda?

GRAFICOS

80

SONIDO

80

JUGABILIDAD

75

TOTAL

80

VALE DESCUENTO

ESTE MES TE PROPONEMOS:

¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS.!

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola.

Sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y enviarlo o presentarlo en: MAIL SOFT.

*C/ Santa María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid,
o en C/ Montera 32. 2º. 28013 Madrid.*

HOBBY
CONSOLAS

MAIL soft

NINTENDO	GAUNTLET 2	P.V.P. 7.250 -- 6.750 Ptas.
GAME BOY	GREMLINS 2	P.V.P. 4.400 -- 3.995 Ptas.
SEGA MASTER SYSTEM	SONIC	P.V.P. 5.990 -- 5.195 Ptas.
MEGADRIVE	FANTASIA	P.V.P. 7.990 -- 6.990 Ptas.
GAME GEAR	OUT RUN	P.V.P. 5.190 -- 4.595 Ptas.
LYNX	ROBOTRON	P.V.P. 4.900 -- 3.900 Ptas.

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Localidad..... Provincia.....
Teléfono..... Código Postal.....

Forma de pago: contrareembolso.

Este cupón será válido hasta el 31 de enero de 1992.

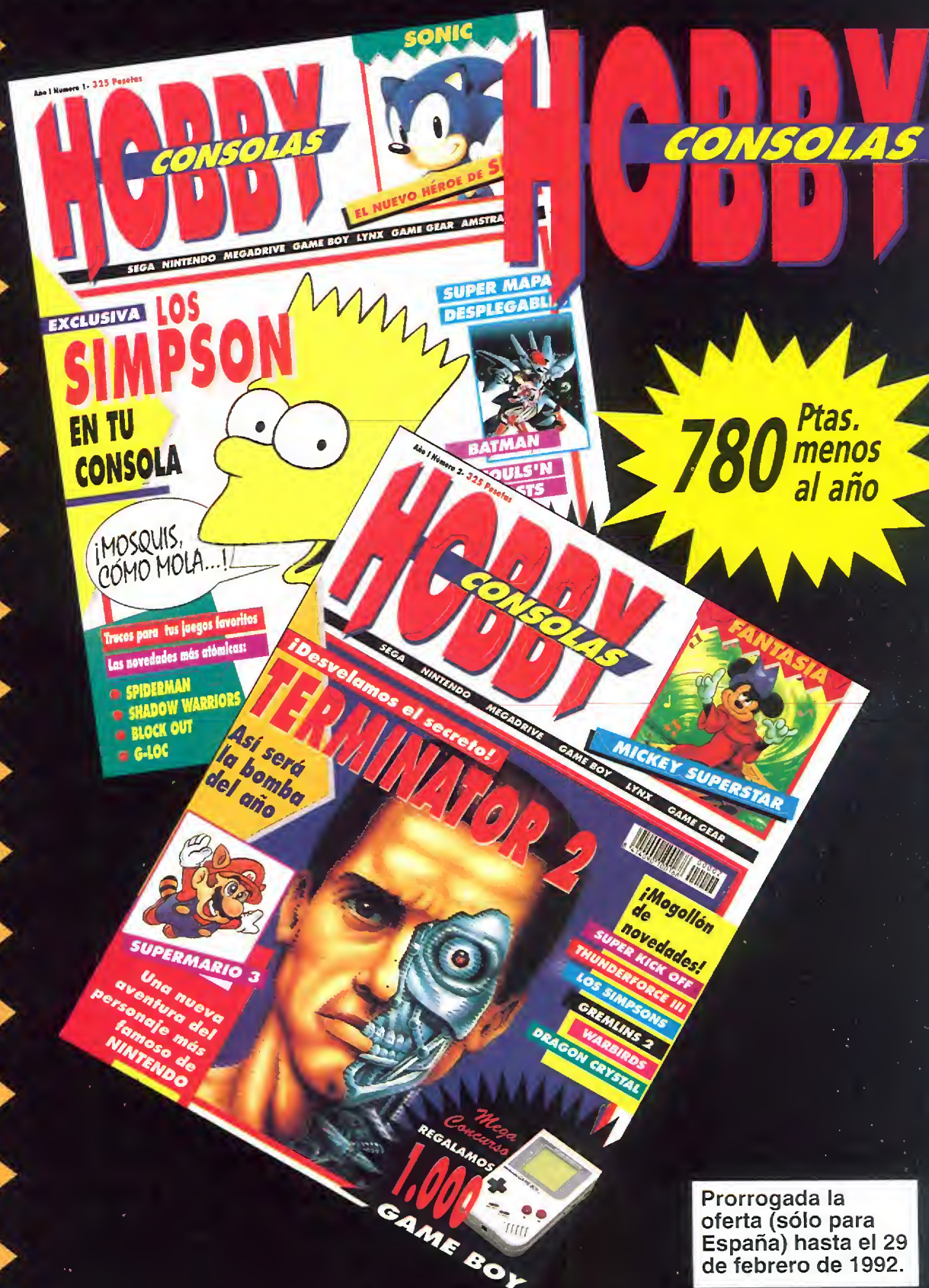
Si efectúas tu pedido por correo, deberás añadir 250 ptas. de gastos de envío, pero si vas personalmente a la tienda, sólo tendrás que pagar el precio indicado.

Disfruta con *todos los meses*

Si lo deseas puedes suscribirte llamando al teléfono:
(91) 654 84 19 / 654 72 18
de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30

No pierdas tiempo, rellena hoy mismo el cupón de la solapa con todos tus datos y el cartero te llevará Hobby Consolas a casa cada mes.

Así, la revista te costará sólo 260 ptas., ¡y no perderás ningún número aunque se agote en el kiosco!



Prorrogada la oferta (sólo para España) hasta el 29 de febrero de 1992.

Vuelve la estrella

de

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™

SUPER MARIO 3 BROS.™

¡La mayor y
más excitante
aventura de
MARIO BROS.™
jamás
realizada!



DISTRIBUIDOR
AUTORIZADO POR
NINTENDO PARA ESPAÑA



SPACO, S.A.

ANICETO MARINAS, 92, BAJO
28008 MADRID-ESPAÑA
TELF.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74. Fax: 248 24 63